QUAKE II
NOW IN RARE FORM.

Le menti di Nintendo 64 e PlayStation.
La versatilità del software id. La tua grinta.
In due parole: il massimo.
Preparati ad andare incontro al tuo destino su una piattaforma interamente nuova. Quake II™ per Nintendo 64 e Sony PlayStation presenta molti nuovi livelli oltre ai vecchi interamente ricostruiti tanto da renderli irriconoscibili. Gli effetti PC si accoppiano a luci e ombre tipiche di Nintendo 64 e Sony PlayStation. Se non bastasse, eccoti anche la modalità Deathmatch a due e quattro giocatori, i comandi personalizzabili e le opzioni per salvare il gioco.
Grazie alla versatilità del software id è stato possibile realizzare una versione tanto intensa da impensierire anche i giocatori più incalliti.
Riuscirai ad esserne all'altezza?

NINTENDO 64® SCREENSHOTS SHOWN

ACTIVISION®

guarda

www.gamenetwork.it

TI ASPETTIAMO ALLO

Pad. 25/1
dal 30/9 al 4/10

gioca in

www.gameonline.it

FORNITORE UFFICIALE

divertiti con

www.halifax.it

prepariamoci alla lettura di questo numero con l

ARRIVA MAUL!

Spettacolare speciale su Guerre Stellari

TUTTO QUELLO CHE C'È DA SAPERE SU GUERRE STELLARI: PAG. 58

IN QUESTO NUMERO

inizia la rivista più entusiasmante del mondo!

SPECIALE GUERRE STELLARI!

PROVE pag. 66

Numero speciale su tutto quello che avremmo sempre voluto sapere sull'evento dell'anno!

INCLUDE...

DIE HARD TRILOGY 2

Bruce Willis ha già estratto la pistola... e noi?

PlayStation — **ANTEPRIMA** pag. 22

RESIDENT EVIL 3

Santo cielo! È tornato il re dell'orrore nei videogiochi!

NEWS! pag. 12

GALLERIA

Un altro bellissimo poster da appendere al muro della nostra camera!

pag. 48

POSTER IN REGALO

Decoriamo la nostra stanza con i poster che troviamo nei vari articoli

pag. 69

Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistant Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KID - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Cristiano Screm, Riccardo Abbata, Katiuscia Storino, Daniele Grassi.

EDITORE
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161 - Fax 02/ 26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Future Publishing Italy SpA
via Asiago 45, 20128 Milano (MI)
Telefono 02/ 2529161 - Fax 02/ 26005120
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri, Gabriella Re
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 22%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100
Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni,
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis, Milano

V-RALLY 2

Prepariamoci a tornare in pista con V-Rally 2... ricordiamoci però il casco perché gli incidenti non mancheranno!

PROVE! PlayStation pag. 80

SILENT HILL

È il momento di sapere com'è veramente il gioco di cui si è parlato tanto!

GUIDA COMPLETA Scopriamola a pagina 52

PROVE! PlayStation pag. 76

DINO CRISIS

ANTEPRIMA! pag. 26 PlayStation

Non è vero che i dinosauri si sono estinti... eccoli qui!

DUNGEON KEEPER 2

Attenzione ai demoni!

PROVE! PC pag. 88

DIE HARD ARCADE 2

PROVE! Dreamcast pag. 86

Anche senza Bruce Willis Die Hard rimane un grandissimo gioco

JET FORCE GEMINI

Vediamo in anteprima un gioco Rare che promette molto bene!

ANTEPRIMA! pag. 40

IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...

TRUCCHI SILENT HILL La guida a pag. 52

LE NOSTRE RUBRICHE

Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

GUERRA FRA CONSOLE

CALA IL PREZZO DEL DREAMCAST

■ COMINCIA LA GUERRA DEI PREZZI ■ SEGA CONTRATTACCA

Per risollevare le vendite del Dreamcast in Giappone, Sega ha tagliato il prezzo portandolo da 29.800 a 19.900 Yen: solo 300.000 lire!

Sega stima di aver venduto fino a oggi circa tre milioni di Dreamcast in Giappone dal momento del lancio in novembre. Come inizio non è male, ma si direbbe che le vendite stiano iniziando a calare, il che non sorprende dal momento che finora il prezzo del Dreamcast è stato pari al doppio di quello della PlayStation e del Nintendo 64...

Sembra che ancora una volta Sega abbia fatto affidamento sui dati tecnici più che su una nutrita scelta di giochi per vendere la sua nuova console e che abbia finito per scottarsi le dita. Se non altro, grazie alla batteria di titoli per Dreamcast ora in arrivo, Sega non dovrebbe avere lo stesso problema quando la console verrà lanciata negli USA e in Europa. Alla luce delle recenti dichiarazioni di Sony e Sega in merito alle loro nuove console è difficile prevedere il destino del Dreamcast. Verrà considerato come l'alternativa economica alla PlayStation 2 e al Dolphin o un rivale del Nintendo 64 e della PlayStation un po' più costoso? Solo il tempo e la data confermata del lancio in Europa potranno dare una risposta.

Il boss di Sega Shoichiro Irimajiri (in blu) mostra il Dreamcast.

Dopo le code iniziali davanti ai rivenditori, le vendite del Dreamcast hanno subito un rallentamento che ha suggerito il taglio del prezzo.

▲ "Avanti, comprate un Dreamcast! Non ridurremo ancora il prezzo fra sei mesi, lo promettiamo...".

SULLA RETE COL DREAMCAST!

- ***200.000 giocatori in una volta!***
- ***L'Europa avrà 50 Server***

Il Dreamcast è destinato a essere la prima console in grado di garantire efficienza e rapidità al gioco via Internet. Sega confida di avviare a pieno regime i propri servizi Internet in Europa e negli USA entro fine settembre, utilizzando tecnologie in fibre ottiche ultraveloci in grado di trasmettere anche messaggi vocali e immagini video. Si calcola che Sega spenderà quasi 83 milioni di dollari per creare 200 server negli USA e 50 in Europa, destinati a gestire un traffico che secondo Sega potrebbe toccare i 200.000 giocatori alla volta! Gasp!

Questa spina va inserita nella porta del Dreamcast destinata alle espansioni. Ci entreranno anche altri aggeggini.

Ecco qua: la presa telefonica, sotto gli occhi di tutti. E se il modem dovesse diventare antiquato, non dovremo fare altro che rimpiazzarlo!

DREAMCAST: GIRA VOCE...

Che... Sega realizzerà prima dell'estate del 2000 una versione più avanzata del Dreamcast.

Che... la prossima estate verrà messa in vendita una periferica DVD per il Dreamcast che si potrà collegare mediante quattro allacciature alle porte di espansione della console.

Che... si potrà affittare un Dreamcast più tre videogiochi presso un rivenditore collegato con Sega.

Che... WWF Attitude arriverà su Dreamcast.

• ULTIMA ORA • LA PLAYSTATION 2 DEBUTTERÀ IN SETTEMBRE AL TOKYO SHOW

NEWS

notizie bollenti

PLAYSTATION 2 @ TOKYO

VERRÀ PRESENTATO IL PROTOTIPO • RIVOLUZIONARIO SISTEMA LASER

Sony ha annunciato che la PlayStation 2 farà il suo debutto al Tokyo Games Show del 17 settembre.

Buttata alle ortiche la piramide d'argento eretta frettolosamente all'E3, questa volta Sony presenterà un prototipo della nuova console e i dettagli relativi ai processori che daranno alla super-PlayStation la sua potenza. La produzione inizierà in ottobre...

La PlayStation 2 sarà in grado di utilizzare sia i CD tradizionali che i DVD grazie a uno speciale oscillatore laser che crea il raggio laser utilizzato per leggere i dati contenuti nel disco. Il laser può produrre raggi a due diverse frequenze: 780 nanometri, per il CD, o 650 nanometri, per il DVD. È la prima volta che un dispositivo doppio di questo tipo viene inserito in un prodotto commerciale e si può prevedere che verrà utilizzato dalla prossima generazione di lettori DVD!

▲ Ricordiamo quei favolosi demo della PlayStation 2? Ecco Reiko Nagase in azione.

▲ La PlayStation 2 ha la potenza sufficiente per creare complessi effetti d'acqua.

PLAYSTATION 2: GIRA VOCE...

Che... Paradigm, gli sviluppatori di Pilot Wings e F1 Grand Prix per Nintendo 64, stiano sviluppando Spy Hunter per la PlayStation 2.

Che... Titus stia per accordarsi con la società giapponese Yukes per sviluppare Roadsters e un seguito di Evil Zone per la nuova console.

Che... Virtual Ocean e Nooks and Crannies, due giochi super-segreti attualmente in fase di sviluppo per PC, saranno convertiti per la PlayStation 2.

SFIDA DI TECNOLOGIE

POLIGONI GENERATI

Console	
Dolphin	20 milioni di poligoni al secondo (stima)
PlayStation 2	Circa 20 milioni di poligoni al secondo
Dreamcast	Circa 3 milioni di poligoni al secondo
Nintendo 64	Circa 150.000 poligoni al secondo
PlayStation	Circa 360.000 poligoni al secondo

VELOCITÀ DEL PROCESSORE PRINCIPALE

Console	
Dolphin	400 MHz
PlayStation 2	300 MHz
Dreamcast	200 MHz
Nintendo 64	93,75 MHz
PlayStation	33,86 Mhz

CAPACITÀ DELLA MEMORIA

Console	
Dolphin	Processore grafico = fino a 16 MB di DRAM
PlayStation 2	32 MB Direct Rambus RAM
Dreamcast	16 MB (8 MB RAM video, 2 MB RAM audio)
Nintendo 64	4 MB di Rambus D-RAM (espandibile a 8 MB)
PlayStation	2 MB (1 MB RAM video, 512 KB RAM audio)

CAPACITÀ DEL SUPPORTO

Console	
Dolphin	DVD, 4,7 GB
PlayStation 2	DVD, 4,7 GB
Dreamcast	CD, 1 GB (1000 MB)
Nintendo 64	Cartuccia, 64 MB
PlayStation	CD, 650 MB

NINTENDO E SQUARE

SQUARE 'INTERESSATA' AL DOLPHIN

Sembra probabile che Square e Nintendo metteranno da parte le loro divergenze e collaboreranno ad alcuni progetti legati alla nuova console Dolphin.

Sebbene non abbia ancora annunciato la produzione di giochi per la nuova console, Square si è detta "interessata" alle sue potenzialità e sta attualmente stabilendo il proprio programma di sviluppo per il prossimo anno...

Si ritiene che tra le ragioni principali che hanno indotto Square a cambiare idea ci sia il sistema DVD utilizzato dal Dolphin, che metterà fine alle spese e ai limiti connessi ai programmi su cartuccia. Dal momento che i dischi DVD hanno una capacità di 4,7 GB, nemmeno Square potrà rimanere a corto di spazio!

Ecco il miracolo che sta dietro alla potenza del Dolphin: il processore Gekko. Tanto per dimostrare quanto è piccolo, lo hanno messo in equilibrio su un pad del Nintendo 64.

MEGLIO TARDI CHE MAI!

Rispondendo all'enorme numero di telefonate che abbiamo ricevuto sull'argomento, possiamo dire che WWF Attitude non uscirà prima di agosto, a causa dell'ambizioso progetto relativo all'inserimento nel gioco di un così alto numero di elementi. Comunque, ne varrà la pena: si tratta del miglior gioco di wrestling mai visto finora.

SOUL REAVER SLITTA ANCORA!

Sempre a proposito di ritardi, la data di pubblicazione di Soul Reaver è stata fatta slittare alla fine di agosto. In origine, Eidos aveva previsto di pubblicare il gioco in marzo. Nel momento in cui scriviamo, il gioco sta attraversando le ultimissime fasi di revisione.

CONTINUANO A CRESCERE LE VENDITE DEL GAME BOY!

Le vendite del Game Boy in Inghilterra potrebbero raggiungere la cifra sbalorditiva di 1,5 milioni di esemplari nel 2000. La console tascabile di Nintendo ha trovato nuove prospettive di vita dopo il lancio del Game Boy Color. L'imminente uscita di titoli come Pokemon, Star Wars Racer e R-Type per Game Boy dovrebbe garantire ancora lunga vita a questa piccola vecchia meraviglia.

METAL GEAR SOLID 2 PER PLAYSTATION 2!

L'uomo dietro a Metal Gear Solid, Hideo Kojima, ha confermato che verrà prodotto un seguito per PlayStation 2 di questo popolarissimo titolo per PlayStation. La dichiarazione non ha messo fine alle voci secondo cui potrebbe apparire un seguito completamente nuovo del gioco anche per l'attuale PlayStation. Presto ne sapremo di più.

EHM... QUALCUNO HA VISTO IN GIRO UNA POCKETSTATION?

Il lancio europeo della PocketStation rischia di saltare. Sony ha mantenuto un riserbo sospetto a proposito di questo dispositivo, del quale non c'era traccia all'E3. Il tutto nonostante il grande successo riscosso dalla PocketStation in Giappone, dove ne sono stati venduti circa 30.000 esemplari alla settimana.

CHE ORIGINALE...

TOMB RAIDER 4 A NATALE

LARA RITORNA SU PLAYSTATION E PC ■ PRIMI DETTAGLI!

Tomb Raider 4 per PlayStation e PC: questo mese è divenuta una certezza.

Sono circolate varie speculazioni a proposito di un eventuale passaggio di Lara alla PlayStation 2, ma un resoconto finanziario di Eidos ha messo a tacere i dubbiosi dichiarando ufficialmente che un'ulteriore uscita della serie Tomb Raider è fissata per il 1999, cioè almeno un anno prima del lancio della PlayStation 2.

La data di pubblicazione, fissata per il periodo pre-natalizio del 1999, coincide con le dichiarazioni fatte dal presidente di Eidos Ian Livingstone in un'intervista rilasciata nel 1998, secondo le quali "Tomb Raider 4 uscirà l'anno prossimo per una console di prossima generazione e per PC". Finora Eidos non ha rilasciato alcuna dichiarazione ufficiale, ma fonti vicine agli sviluppatori Core dicono che il gioco comprenderà un personaggio femminile di colore e avrà come tema il viaggio nel tempo. I livelli dovrebbero essere più ampi, ma nella versione per PC il gioco non avrà un nuovo motore. Nel complesso Tomb Raider 4 dovrebbe ritornare all'atmosfera del primo gioco, ma la sua trama sarà più interattiva. La fabbrica delle voci sta lavorando a pieno regime per riempire lo spazio vuoto lasciato dall'assenza di notizie ufficiali; secondo alcuni nel gioco ci sarà una Lara adolescente, mentre altri dichiarano che Tomb Raider 4 potrebbe 'concludersi' soltanto nel Millennium Dome... da morire dal ridere. L'uscita di un nuovo Tomb Raider per PlayStation non sorprende, dato il successo della serie. L'aspetto interessante sarà costituito dalle differenze tra Tomb Raider 4 e il titolo precedente, considerate alcune critiche mosse al gioco. Core eliminerà dunque quelle texture scadenti? Il gioco avrà o no una curva di apprendimento un po' più agevole, adatta ai neofiti di Tomb Raider? Presto ne sapremo di più.

▲ Texture scadenti e una curva di apprendimento stupidamente difficile. Il nuovo gioco dovrebbe porre rimedio a questi e altri inconvenienti.

Una cosa senz'altro non cambierà. O forse dovremmo dire due cose?

ADDIO FINAL FANTASY SU PSX 2

FINAL FANTASY 9

FINAL FANTASY 9 PER PLAYSTATION

Ehi Lara, vuoi assaggiare la mia spada?

Il nono capitolo della popolarissima serie Final Fantasy uscirà in versione per PlayStation, non per PlayStation 2.

La notizia è apparsa sul sito Internet di Digicube, una sussidiaria giapponese di Square.

Il sito aggiunge che Final Fantasy 9 potrebbe apparire in Giappone già la prossima primavera, il che autorizzerebbe a prevedere per l'autunno del 2000 il lancio in Europa. Anche se Square ribadisce che non è stata fissata alcuna data di pubblicazione e Digicube ha in seguito cancellato dal sito tutte le informazioni a proposito di Final Fantasy 9, sembra ormai chiaro che il gioco sarà prodotto per l'attuale console Sony. In ogni caso, circolano sempre più voci secondo le quali, soprattutto considerata la data di pubblicazione, il gioco potrebbe uscire anche in versione per la PlayStation 2. Considerata la compatibilità della nuova console Sony con i titoli per PlayStation, è perfino possibile che Square metta in vendita un'unica versione del gioco compatibile con entrambe le console, in forma migliorata o normale. Dopo il colossale successo di Final Fantasy 7 è anche possibile che Square realizzi una versione del gioco per PC. Square si mantiene abbottonata in proposito, ma Games Master conta di pubblicare altre notizie molto presto...

LA VOCE DI CLOUD

NOTIZIE SUL FILM

Ci è giunta voce che Square ha redatto la lista degli attori ai quali vorrebbe affidare il compito di prestare la propria voce ai personaggi del futuro film di Final Fantasy.

La lista dei desideri comprende Donald Sutherland e James Woods, mentre più sorprendente è l'inclusione di Steve Buscemi, che ha recentemente svolto un ruolo determinante nel campione di incassi Con Air 2. È il violino più piccolo del mondo che suona solo per gli occupanti di Midgard... Attenzione, però: fonti vicine a Square suggeriscono che il film avrà una trama e un cast completamente nuovi.

STEVE BUSCEMI

CLOUD STRIFE

ANCORA GUERRE STELLARI? CHE LA FORZA SIA CON NOI!

FORCE COMMANDER

FORCE COMMANDER PER PC ■ LUCASARTS SI DÀ ALLA STRATEGIA

Sebbene l'attenzione del mondo sia concentrata su La Minaccia Fantasma, LucasArts sta ancora sfruttando la trilogia originale.

Gli utenti PC stanno per beneficiare di una nuova esperienza di strategia, un super-gioco a metà fra Guerre Stellari e Command & Conquer. Potremo controllare le forze imperiali o dei Ribelli in un combattimento grandioso, in tempo reale, basato sugli scontri a terra. Gli sviluppatori intendono sfruttare la nuova tecnologia di accelerazione tridimensionale per portare il giocatore nel pieno della battaglia. Una telecamera mobile permetterà numerosi tipi diversi di inquadrature sull'azione, mentre un'altra telecamera fissa getterà il giocatore sul campo di battaglia permettendogli di sperimentare l'orrore della sconfitta o l'esaltazione della vittoria. Il gioco copre la trilogia originale, da appena prima dell'inizio dell'Episodio IV fino alla vittoria dei Ribelli al termine de Il Ritorno dello Jedi. Alcuni degli scenari avranno un aspetto particolarmente familiare: potremo infatti comandare l'assalto imperiale alla base dei Ribelli di Hoth, narrato ne L'Impero Colpisce Ancora.

Altre insidie, però, ci attenderanno nella fitta foresta di Yavin 4 e su altri pianeti sconosciuti come Ruul. Per essere buoni comandanti dovremo alternare attacco e difesa. Ciascuno scenario presenterà il suo obiettivo specifico. A seconda della parte per cui sceglieremo di combattere, potremo dover distruggere un obiettivo chiave o svolgere un'azione difensiva respingendo gli attacchi nemici. Fissando una base operativa, potremo conquistare installazioni strategiche prima di distruggere il nemico. Oltre a comandare velivoli Y-Wing, AT-AT e TIE-Bomber, potremo inviare in battaglia una serie completa di nuovi carri armati, lanciamissili e droidi terrestri. Considerato che il gioco offrirà una modalità testa-a-testa giocabile su Internet o in rete, il successo sembra assicurato.

▲ Command & Conquer incontra Guerre Stellari. Se esiste una coppia da sogno, è questa. La vogliamo!

ECCO EGG PER DREAMCAST

UN PURISSIMO GDR PER DREAMCAST ■ 2D E 3D SI SCONTRANO!

Il Dreamcast otterrà il suo primo vero gioco di ruolo da una fonte abbastanza insolita. Hudsonsoft, più nota per i suoi titoli Bomberman, sta infatti realizzando Elemental Gimmick Gear (EGG) per Dreamcast.

Il gioco è incentrato sull'utilizzo di robot a vapore, gli EGG del titolo appunto, e mescola avventure ben congegnate a due dimensioni con scene di battaglia che si trasformano in scontri colossali a tre dimensioni zeppi di poligoni. Si ritiene che il titolo fosse stato originariamente previsto per il Saturn ma che in seguito al faticoso andamento delle vendite di questa console sia stato 'passato' al Dreamcast che consentirà un numero maggiore di ambientazioni ed effetti speciali più spettacolari. Bel colpo.

▲ Spostiamo i nostri piccoli amici qua e là e cancelliamo il male dal nostro mondo...

Sebbene al momento non sia ancora noto chi pubblicherà Elemental Gimmick Gear in Europa, sarà interessante vedere come il gioco si piazzerà rispetto ai giochi di ruolo più spostati verso il genere fantasy come Evolution e Climax Landers...

UNA PLAYSTATION 2 PICCOLINA?

Pare che le dimensioni della PlayStation 2 saranno pari alla metà di quelle dell'attuale console. L'utilizzo di un nuovo oscillatore laser ha consentito a Sony di ridurre il numero dei componenti principali da 11 a quattro. In teoria, ciò renderebbe la console poco più grossa di un lettore CD portatile. Favoloso!

IL RITORNO DI PACMAN!

PacMan, il leggendario personaggio di Namco, sta per essere risuscitato per un nuovo gioco d'azione tridimensionale denominato Ghost Island. L'uscita del gioco in Europa, sebbene ancora non confermata, si può prevedere per la fine dell'anno.

TOMB RAIDER PER GAME BOY?

Eidos Interactive ha concluso un accordo con il produttore giapponese Enix per pubblicare versioni per Game Boy Color dei suoi giochi. Gira voce che se la prima uscita di Eidos per Game Boy avrà successo, potrebbe essere seguita da versioni di Tomb Raider e di Thief per la console portatile Nintendo.

ZELDA: NIENTE SCONTI IN EUROPA!

Negli Stati Uniti di titoli come Zelda, Banjo-Kazooie, Rogue Squadron e Yoshi's Story stanno uscendo con etichetta Player's Choice a un prezzo scontato. Quando li vedremo in Italia?

MAGNUM PI!

La pirateria legata alla PlayStation in Australia ha raggiunto livelli tali da indurre Sony ad assoldare una delle agenzie investigative private più importanti del mondo. Si stima che oltre il 10 % dei giochi venduti laggiù siano copie pirata.

GUERRA DEGI

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

ANCORA ORRORE PER LA PLAYSTATION ■ CACCIA ALLO ZOMBIE!

Quando Shinji Mikami di Capcom ci ha detto che Resident Evil 3 è destinato "ai giocatori che hanno amato Resident Evil 2" ci siamo sentiti tranquilli.

D'altra parte tutti avranno la medesima reazione, dal momento che Resident Evil si sta rapidamente trasformando in una istituzione nel mondo dei videogiochi e che questo terzo capitolo non sembra destinato a invertire la tendenza.

Resident Evil 3 risuscita Jill del primo gioco e la invia a perlustrare Raccoon City, subito prima e subito dopo la prima comparsa dei morti viventi. L'azione in sé rimane la stessa: si tratta di raccogliere pallottole ed erbe e di far saltare la testa agli zombie con le nostre armi automatiche. Oltre all'aggiunta di una nuova mossa per la rotazione di 180 gradi, ottima per misurarsi con i nemici che attaccano alle spalle, potremo aspettarci qualche sorpresa anche da parte dei mostri. Non ultime, la capacità di salire le scale e l'intelligenza necessaria per inseguirci da uno schermo all'altro. Questa volta, Cacpcom si è concentrata sia sull'espansione dell'azione di gioco sulle strade che sulla creazione di un'atmosfera ancora più tetra. Invece di essere bloccati nella stazione di polizia, potremo veramente esplorare. Come ha spiegato Mikami-san: "Utilizzando l'area della città, la mappa del gioco diventa più vasta ed è possibile utilizzare diversi tipi di ambientazione". Ci saranno più scontri nei vicoli, più cancelli dietro ai quali gli zombie ringhieranno e biascicheranno e seguendo le urla in lontananza verremo probabilmente condotti sulla scena di sanguinosi massacri. Non aspettiamoci che Resident Evil 3 sia facile solo perché è simile ai primi due giochi. Shinji ha detto che il gioco è destinato soprattutto a giocatori "molto bravi in Resident Evil 2". Perciò, ora potremo essere attaccati anche da nove zombie in una sola volta e i nemici si dimostreranno estremamente difficili da uccidere fin dal principio. Anche gli enigmi saranno tosti e ci costringeranno a spremerci le meningi. Shinji ha aggiunto: "Abbiamo introdotto anche un nuovo tipo di nemico, ispirato al poliziotto di metallo liquido di Terminator... Il nemico continuerà a inseguirci come nel film e correrà molto rapidamente... Questo personaggio ci seguirà fino a un determinato punto, per poi scomparire". Possiamo scommettere, però, che ritornerà quando meno ce lo aspetteremo, proprio come il T1000. Naturalmente non abbiamo ancora ricordato quanto splendido sia l'aspetto di Resident Evil 3. Addio texture granulose e colori piatti: al loro posto ci sono personaggi meravigliosamente disegnati e deliziosamente ombreggiati. Presto ne sapremo di più.

▲ Gli appassionati dei primi due titoli saranno felici di sapere che l'azione di gioco in sé rimarrà invariata anche in Resident Evil 3. Solo, non aspettiamoci che sia semplice.

◀ Se solo avessimo due salsiccine a portata di mano...

▲ Anche di fronte alla schiera dei più recenti titoli 'd'orrore' come Silent Hill, Resident Evil 3 spicca come un gioco veramente da brivido.

▲ Questa volta la grafica è veramente splendida. Niente più immagini granulose!

L'INFEZIONE SI DIFFONDE

OK, chi ci ha creduto? No, non si tratta di un nuovo titolo Resident Evil, bensì di nuove immagini del clone di Resident Evil prodotto da Jaleco, Carrier, attualmente in fase di sviluppo per il Dreamcast di Sega. La star di Resident Evil, Mr. Mikami, ci ha detto: "Non mi interessano i cloni, ma mi sarei aspettato più originalità da parte degli sviluppatori". Vinca il migliore, diciamo noi.

▼ Jaleco farà meglio a pubblicarlo al più presto, o tutti sceglieranno al suo posto lo splendido Codename Veronica.

LI ORRORI

RESIDENT EVIL 64

UNA CARTUCCIA DA 64 MB! NOVITÀ NELLA VERSIONE N64

Come anticipato nello speciale del mese scorso dedicato all'E3, si direbbe che gli sviluppatori Angel Studios stiano riuscendo a tradurre Resident Evil 2 per Nintendo 64.

Non soltanto sono riusciti a stipare nella cartuccia tutte le sequenze filmate pre-renderizzate presenti nella versione per PlayStation, il che non è un'impresa qualunque, ma ci hanno perfino introdotto alcuni miglioramenti. Per cominciare, i lamenti e lo strascicare dei passi dei mostri dovrebbero risultare ancora più terrificanti, dal momento che il gioco ha un sistema audio surround e tutti gli effetti sonori tipo 'cavolo che si spiaccica cadendo dal quarantesimo piano' sono stati opportunamente ripuliti. C'è poi il fatto che Resident Evil 2 64 supporterà l'uso del Rumble Pak, perciò non solo potremo sentire gli zombie avvicinarsi a noi, ma potremo anche sentirceli arrivare addosso. Il nuovo gioco avrà un aspetto migliore: i personaggi sono riccamente disegnati e ottimamente ombreggiati. Sarà inoltre più difficile, dal momento che ogni volta che caricheremo una partita la posizione degli oggetti cambierà casualmente: ciò ci darà un incentivo in più a rischiare, continuando a giocare ancora per un po' prima di salvare. Angel Studios promette almeno una nuova arma e un nuovo nemico: che si tratti della creatura liquida della versione di Resident Evil 3 per PlayStation? È inoltre confermato un costume extra destinato a premiare chi completerà il gioco a tempo di record. L'unica difficoltà sembra riguardare la maniera in cui Angel Studios introdurrà elementi tratti dalla trama del primo Resident Evil: Capcom poteva essere certa del fatto che gli utenti di PlayStation li conoscessero già. Sembra che ci imbatteremo in alcune lettere relative agli strani avvenimenti occorsi nella stazione di polizia di Raccoon City prima del nostro arrivo sulla scena; garantito che si tratterà di cose tipo "Zombie... ce ne sono a migliaia!". Stiamo in guardia: orrore e sopravvivenza in arrivo da Nintendo quest'autunno!

▲ Urrà! Gli utenti di Nintendo non dovranno più rinunciare a questi gustosi massacri di zombie.

RESIDENT EVIL: CODENAME VERONICA

SCOOP: MASSACRI DI ZOMBIE IN RETE!

RESIDENT EVIL PER DREAMCAST

Sembra certo che se giocheremo con Resident Evil sul Dreamcast non saremo costretti a farlo da soli.

Durante la nostra chiacchierata con Shinji Mikami di Capcom lo abbiamo messo sotto torchio per sapere qualcosa sull'eventualità di giocare con Resident Evil via cavo. Mikami ci ha detto: "Ci avevo già pensato a proposito del primo Resident Evil, ma poi abbiamo rinunciato: sul piano tecnico non ci soddisfaceva". Ha quindi proseguito rivelando che "si può fare solo in rete. Anche per Codename Veronica, questo comporta delle difficoltà". Se si considera la notizia secondo cui Sega sta approntando 50 server per l'Europa e chilometri di cavi in fibre ottiche, tutt'a un tratto la prospettiva di numerosi giocatori di Resident Evil alleati contro gli zombie non sembra più una semplice fantasia. Anche se dovesse significare soltanto la possibilità di collegarsi in rete e di collaborare con un compagno in carne e ossa, si tratterebbe comunque di un significativo passo avanti per la serie Resident Evil e potrebbe convincere molti che sarà il Dreamcast, in futuro, a ospitare le migliori sfide a Resident Evil. Sembra inoltre che la trama del gioco sarà incentrata su Claire Redfield alla ricerca del fratello Chris disperso in azione e che la condurrà in Europa per la resa dei conti, senz'altro ultra-sanguinosa, con la malvagia Umbrella Corporation. Non sorprende che Sega stia lavorando disperatamente per includere Resident Evil: Codename Veronica fra i titoli di lancio che usciranno negli USA a settembre.

notizie bollenti

NON ANCORA PRONTI I GIOCHI PER DREAMCAST

I futuri titoli di Ubi Soft per Dreamcast, Redline Racer e Speed Devils, sono entrambi destinati a subire ritardi. Redline Racer dovrà subire delle modifiche sull'audio e dovrebbe uscire verso la fine dell'anno. Speed Devils non sarà in vendita prima del 2000; si vocifera che la ragione del ritardo siano dei problemi della modalità di gioco in rete su Internet.

VIUUULENZA!

Quando si tratta del titolo di Gioco Più Controverso di tutti i tempi, il pretendente è uno solo: Kingpin. Sul numero di Games Master del mese prossimo recensiremo questa avventura in prima persona spiaccica-cervelli e ultra-eccessiva: da non perdere.

OFFERTE SPECIALI PER PC!

Sold Out, che mette in vendita titoli scontati per PC nel Regno Unito al prezzo stracciato di 4,99 sterline (circa 15.000 lire), ha annunciato una serie di nuovi giochi. L'elenco comprende The Reap e Flip-Out di Take 2, Chasm: The Rift e Broken Sword, il classico gioco di avventura di Revolution. Nel caso volessimo fare una vacanza a Londra...

DELTA FORCE 2

FORZE SPECIALI IN AZIONE CARRI ARMATI IN ARRIVO

Sembra che considerino tutte le altre truppe speciali dei mollaccioni e nel tentativo di provarlo i ragazzi delle forze speciali americane di Delta Force sono tornati con un gioco nuovo di zecca.

Delta Forces 2 ci condurrà in una delle località più pericolose del mondo... il Golfo? Il Sud America? Qui dovremo sopravvivere con una dieta a base di piombo, mortai e mine antiuomo. Creato con la collaborazione dei membri della vera Delta Force di Fort Bragg, Delta Force 2 comprende un numero maggiore di veicoli, come jeep, carri armati, elicotteri e treni, più nuove armi e la possibilità di utilizzare le armi abbandonate dal nemico. I più circospetti potranno scegliere di mimetizzarsi con l'ambiente circostante, mentre i pazzi scatenati potranno sempre sbraitare ordini tipo "Fuoco a volontà!" ai dieci uomini della loro squadra.

▲ Strisciare furtivamente al riparo dell'erba alta, camuffati da albero.

CE N'È PER TUTTI I GUSTI

MINI-MISSIONI PER HALF-LIFE ■ SCOPRIAMO ALTRI MONDI!

Half-Life, campione di incassi per PC, sta per tornare alla ribalta sotto forma di Half-Life Chronicles.

Più che un seguito vero e proprio, questo è una serie di missioni a un giocatore da scaricare da Internet. Ciascun episodio, che comprenderà mondi alternativi ed eventi di Half-Life, sarà costituito da una serie di missioni: il tutto disponibile sul sito Radioactive Software. Per utilizzare le nuove missioni ci servirà però la versione 1.009 del gioco.

▲ Cu-cu! Il nostro consiglio: meglio non stare nel punto più illuminato. Abbiamo accesso a Internet? Abbiamo una delle ultime versioni di Half-Life? Ehi, allora c'è posto per noi!

▲ Una serie di scenari interamente nuovi da esplorare! Grandioso!

◄ Dove cavolo siamo qui? Presto tutto sarà svelato... Ah-ah-ah!

► Inutile aggiungere che ci sarà anche una nuova schiera di cattivi da impallinare.

IL RIVALE DI QUAKE?

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA PER PSX ■ DIRETTAMENTE DAI PC

GT Interactive sta traducendo per la PlayStation Unreal, uno dei pochi sparatutto in prima persona per PC in grado di rivaleggiare con Quake. Bel colpo!

La maggior gloria della versione di Unreal per PC era il fatto che riusciva ad avere un aspetto migliore di quello di Quake, rimanendo tuttavia altrettanto veloce, spettacolare e sanguinosa! Il suo arsenale di Flak Cannon, Razor Jack, Eightball Launcher e pistole Dispersion garantiva una carneficina di prim'ordine, mentre le sue creature straordinariamente intelligenti, i dannati Skaarj e Titan, si dimostravano più che pronte sia a schivare il nostro fuoco che a ripagarci con altrettanta cattiveria. La vera domanda è: che genere di opzioni a più giocatori offrirà il gioco? Le probabilità sono a favore di una modalità a due giocatori a schermo condiviso, ma se si riuscissero a infilarci un'opzione a quattro giocatori questo potrebbe concedere a Unreal un vantaggio decisivo sul suo colossale rivale che, bisogna ammetterlo, è davvero favoloso. Lo sviluppo è ancora all'inizio, ma presto saremo in grado di dare altre notizie.

▲ La versione per PC di Unreal era liscia come il velluto. Speriamo che quella per PlayStation non sia da meno.

▲ Nella più classica tradizione, bisogna sparare contro tutto e tutti, e sparare bene.

► Pretendere una grafica come questa da una PlayStation sarà un po' difficile, però. Mmm...

◄ Ehi, tu! Torna indietro subito, ti devo SPACCARE LA TESTA!

L'ORA DELLE STAR

NUOVI GIOCHI ISS ■ MODALITÀ GIOCO DI RUOLO PER N64

Il miglior gioco di calcio di tutti i tempi sta per rientrare in campo. GOOOL!

Sta per uscire un nuovo gioco della serie International Superstar Soccer per PlayStation, Nintendo 64 e Game Boy Color. La sorpresa è che, quantomeno sulla PlayStation, il nuovo ISS apparirà in due versioni: ISS Pro Evolution e ISS Pro Millennium! Mentre il primo costituirà una versione aggiornata di ISS Pro '98, Millennium sarà un titolo completamente nuovo, sviluppato dalla stessa squadra responsabile dei favolosi giochi ISS per Nintendo 64. Sia la versione di Evolution per Nintendo 64 che quella per PlayStation comprenderanno mosse più variate e comandi più affidabili; dovrebbero inoltre presentare effetti speciali in grado di modificare l'illuminazione del campo nel corso dei 90 minuti virtuali. Gli utenti di Nintendo 64 possono inoltre aspettarsi un'opzione di gioco esclusiva, chiamata 'Success Mode', ovvero una modalità in stile gioco di ruolo che ci consentirà di costruire la squadra dei nostri sogni nel corso di una intera stagione. Evolution esce in settembre.

Paesaggi così li trovi solo nei nostri negozi !

Cogli da Global Game i migliori prodotti sul mercato dei videogiochi!
Game boy, Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 e tutte le migliori marche del settore ti renderanno felice di essere entrato nel mondo di Global Game !
Un mondo fatto di megafantastici divertimenti e non solo.... C'e' anche la possibilita' di avere un point tutto per te con i nostri contratti di franchising.
Se sei interessato chiama allo 02/48950128 e richiedi ogni possibile informazione sul grande fantastico mondo Global Game !

GIOCHI PER GAME BOY

CELLULARE E GAME BOY!

AL TELEFONO CON IL GAME BOY! PER GLI UTENTI PIÙ GIOVANI

Nintendo ha rivelato un ambizioso piano per conquistare un numero ancora maggiore di persone alle meraviglie del Game Boy.

▲ I nuovi telefoni cellulari ospiteranno la tecnologia Game Boy: i giochi potranno essere trasmessi da un telefono all'altro!

Nintendo ha diffuso notizie su un programma innovativo che consentirà agli utenti di Game Boy di scaricare giochi per la console tascabile su una nuova linea di telefoni cellulari destinati a farci trascorrere allegramente i noiosi intermezzi tra una chiamata e l'altra.

La mossa è stata decisa dopo che i cervelloni delle statistiche hanno scoperto che in Giappone molti videogiocatori adolescenti sono utenti di telefoni cellulari. Al momento sembra che i produttori di telefoni siano alla disperata ricerca di un trucco qualsiasi in grado di indurre i clienti a passare alla loro marca; il nuovo programma Nintendo è solo un elemento del processo di trasformazione dei telefoni cellulari da strumenti di comunicazione a strumenti di divertimento. Dal momento che per la fine del '99 prevede forti perdite, Nintendo fa affidamento su progetti periferici come questo, oltre che sul crescente fenomeno Pokemon, per coprire i costi dello sviluppo del Dolphin.

LA PLAYSTATION 2 È UN'ARMA?

La PlayStation 2 sarà così potente da non essere resa disponibile in alcuni paesi... per timore che possa essere utilizzata per scopi militari! Per le leggi degli Stati Uniti l'Emotion Engine della PlayStation 2 è da considerarsi come un super computer e di conseguenza non potrà essere esportato in determinati paesi, come per esempio la Cina.

UN NUOVO ZELDA PER IL NINTENDO 64!

Un nuovo titolo Zelda per il Nintendo 64 verrà presentato in questi giorni. Zelda: Gaiden, utilizzerà ambientazioni e situazioni che avrebbero dovuto trovare posto in un titolo per 64DD.

DREAMCAST A RUBA!

Sega ha negato le voci secondo cui non sarebbe in grado di coprire la

domanda di Dreamcast al momento del suo lancio negli USA e ne sta preparando 1,5 milioni di copie!

EA PRENDE IL VOLO

SKYDIVE

IL PRIMO GIOCO DEDICATO ALLO SKYDIVING!

▲ Vestiamoci in modo vistoso e tuffiamoci da un aereo!

▲ OK, anche nella versione di Pilot Wings per Super NES c'era un tuffo nel vuoto, ma... diamo un'occhiata qui!

Non capita spesso che nascano nuovi generi, ma siamo convinti che questo sia il caso di Skydive!, il futuro gioco di skydiving di EA.

Per mezzo di filmati girati dal celebre regista 'aereo' Tom Sanders, Skydive! ci condurrà in famose località di tutto il mondo, come Stonehenge, la Valle della Morte e la Piazza Rossa di Mosca, mostrandoci cosa proveremmo tuffandoci su di esse in caduta libera.

Skydive! comprenderà tre modalità di gioco: Landing Accuracy, Sky Slalom e Freefly. La prima richiederà il calcolo della velocità e della direzione dei venti allo scopo di atterrare con precisione sul bersaglio. La modalità Sky Slalom sarà dedicata allo zigzagare attraverso cerchi nel cielo: un po' come sciare su una pista da slalom ma senza la neve. La modalità Freefly dovrebbe essere la più divertente, perché in essa dovremo schivare ostacoli posti nel cielo e tentare di piazzarci nella posizione ideale per un perfetto atterraggio.

▲ Effettuiamo ogni sorta di folli acrobazie precipitando verso una frittata letale!

LA PLAYSTATION RIPROGETTATA!

PLAYSTATION SENZA UNA PORTA NIENTE PIÙ TRUCCHI

Arrivano notizie sciocanti secondo cui Sony starebbe per riprogettare la PlayStation.

La prima modifica alla PlayStation è stata introdotta prima ancora che la console andasse in vendita in Europa ed è stata la soppressione della costosa uscita S-Video presente sulla versione giapponese.

Il ritocco successivo ha semplificato i circuiti interni concedendo maggiore spazio al lettore CD. La console ha inoltre perso le uscite audio. In seguito è stata introdotta una modifica che ha reso impossibile 'truccare' la PlayStation, impedendo così le manomissioni illegali e l'utilizzo di dischi pirata. Ora se ne andrà anche l'ingresso per le espansioni, che permetteva l'aggiunta di accessori alla PlayStation ma che Sony non ha mai sfruttato. L'ingresso è stato tuttavia utilizzato per innumerevoli accessori prodotti da terzi, come l'Action Replay e le cartucce Explorer, che ora non potranno più funzionare sulle nuove console.

Ecco una PlayStation della prima generazione. L'uscita S-Video è stata la prima ad andarsene, seguita due anni più tardi dalle tre uscite audio.

Ecco l'ultima vittima. La soppressione dell'ingresso per le espansioni sulle nuove PlayStation ci impedirà di utilizzare certi accessori!

CONSOLE E GONNELLINO

IL PRIMO CAMPIONATO SCOZZESE DI VIDEOGIOCHI

Dev'essere senz'altro una danza tipica scozzese!

Se capiteremo al centro Dewars di Perth fra il 9 e il 13 agosto 1999 avremo una grossa sorpresa.

La società Computech Scotland, con sede a Perth, ospiterà quest'estate il primo torneo di videogiochi di questa città.

L'evento seguirà le gare di qualificazione tenutesi a Glasgow, Edimburgo, Aberdeen e nella stessa Perth. Il campionato comprenderà sei discipline: Tekken 3 (PlayStation), Half-Life (PC), Starcraft (PC), Microsoft Golf '99 (PC), Michael Owen World League Soccer '99 (PlayStation) e Colin McRae Rally (PC). L'addetto stampa Andy Mills ci ha detto che verrà presa ogni misura perché nessuno scolleghi il joypad dell'avversario in un momento cruciale. Presentiamoci e vinciamo!

◄ In Scozia? Grandioso, con Tekken 3. Buttiamoci e partecipiamo.

parp!

ULTIME USCITE DI EIDOS

I GIOCHI IN USCITA IN AGOSTO E SETTEMBRE

REVENANT

GIOCO DI RUOLO TRIDIMENSIONALE

Gli utenti PC potranno immergersi nel mondo delle leggende e della magia: Eidos si dà ai giochi di ruolo con il suo nuovo titolo Revenant.

Prenderemo il controllo di Locke, un guerriero risorto o Revenant, appunto, richiamato dalla terra delle ombre da un signore della guerra perché compia la sua vendetta contro i rapitori della figlia. Questa storiella condurrà il nostro eroe tra foreste e sotterranei, facendolo interagire con oltre 40 personaggi mentre farà a pezzi varie creature. Il gioco, a 65.000 colori, ha un aspetto assolutamente strepitoso.

▲ L'eroe lancia un anello di fuoco. Gli avevamo sconsigliato di mangiare altro curry ultrapiccante, no?

URBAN CHAOS

LA NUOVA LARA ■ CHIAMATE LA POLIZIA!

In uno dei più ambiziosi progetti di Eidos, potremo vestire i panni di uno fra due poliziotti poco convenzionali di Union City in lotta contro una setta decisa a mandare all'aria il mondo.

Gli sviluppatori Mucky Foot hanno creato una città tridimensionale interattiva, nella quale potremo guidare qualsiasi veicolo vorremo, affrontare molti assalitori e saltare da un tetto all'altro. La prima azione a cui abbiamo assistito ci ha fatti contorcere sulle sedie per il desiderio di saperne di più. Se il gioco sarà all'altezza delle sue ambizioni, sarà veramente qualcosa di speciale.

THE NOMAD SOUL

OMIKRON CAMBIA NOME ■ EHM, DAVID CHI?...

Il gioco, originariamente intitolato Omikron, ha suscitato grande scalpore per via della presenza di un certo David Bowie, il camaleonte del rock in persona!

David Bowie così come apparirà nel gioco.

Non solo è presente nel gioco, ma la colonna sonora che sta scrivendo costituirà gran parte del nuovo album! Il giocatore avrà il ruolo di un'anima vagante che abiterà i corpi di diverse persone nella dimensione parallela di Omikron. Dovremo quindi scoprire l'identità del corpo nel quale ci troveremo, esplorando la città e cercando un nuovo alloggio se il nostro corpo rimarrà stecchito.

► Sarà un gioco colossale, con avventure in grado di rivaleggiare con Final Fantasy.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

IL RITORNO DI RAYMAN ■ È PRATICAMENTE PRIVO DI GAMBE

▲ Malgrado i progressi compiuti dal gioco sul piano della grafica, sembra che sia stato tuttora impossibile collegare le gambe al corpo del personaggio...

Se ci stavamo chiedendo che fine avesse fatto Rayman, non ci crederemo: era stato chiuso in uno zoo intergalattico da pirati robot!

◄ L'inevitabile livello dedicato alla nave pirata. Dove sarebbero i platform senza questo elemento?

Ora però eccolo di ritorno, pronto per un po' di azione con la sua nuova avventura: The Great Escape. Riconquistare la libertà è stata la parte più facile: ora Rayman dovrà anche salvare i suoi amici. Armato del suo pugno magico, Rayman dovrà azzuffarsi, scivolare e utilizzare la sua capigliatura come elicottero per completare oltre 40 ore di gioco. Tra i cattivi che incontreremo non ci saranno solo i pirati robot, ma anche piranha e gallinelle zombi. Ubisoft promette che lo stile di gioco sarà invariato, ma molto più ricco rispetto al gioco precedente in due dimensioni grazie alla potenza del PC e del Dreamcast. La cosa si preannuncia interessante...

La telecamera si tuffa e sfreccia intorno all'azione, mostrando boss e stanze giganteschi, per poi inquadrare in primo piano Rayman per offrire una visuale migliore dei suoi trucchetti.

LE NOSTRE ANTEPRIME

Scopri... nuove di questo mese

OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

DIE HARD TRILOGY 2

BRUCE WILLIS ARRIVA SULLA NOSTRA PLAYSTATION!

pag. 22

TRICKSTYLE

DREAMCAST SULLA NEVE!

p28

PHANTOM MENACE

ASPETTANDO STAR WARS

p32

QUAKE 2

FINALMENTE PER N64

p38

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 46

C'era una volta un uomo in canottiera e si potevano avere tre giochi eccezionali al prezzo di uno. Ebbene, signori e signore, McLane è tornato ed è sempre un affare...

DIE HARD TRILOGY 2

Forza! Datemi qualcosa a cui puntare questa!

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Anche se i film della serie Die Hard non sono più al cinema chi ha una PlayStation può di nuovo vestire i panni, o meglio la canottiera, di John McLane.

L'azione si svolge in tre giochi diversi, in altre parole uno sparatutto in terza persona, un gioco con la pistola e un gioco di guida mozzafiato. Dato che in ogni caso non è uscita una seconda trilogia per il grande schermo, l'azione di gioco non deve seguire una trama precisa. I programmatori hanno quindi potuto collegare tra loro le varie parti dei giochi, invece di produrne tre separati. È possibile uscire di prigione in un'ambientazione in terza persona, farsi strada a colpi di pistola verso una macchina e scappare senza interruzioni o cambi di gioco. Se invece preferiamo un tipo di azione più spezzettata, possiamo giocare separatamente a tutti e tre i titoli nella modalità arcade. La violenza degli scontri è la stessa: teste mozzate che volano in aria e pezzi di passanti che si attaccano al parabrezza. L'azione si svolge nelle pianure del Nevada dove McLane è andato a visitare un vecchio amico. Sfortunatamente per il nostro amico, i guai sembrano non volerlo mai abbandonare. Iniziamo a temere che, anche se si trovasse chiuso in una stanza vuota, da un momento all'altro salterebbe fuori un gruppo di terroristi nascosto sotto il materasso, pronto a farlo fuori. Così, come da copione, in breve tempo lo ritroviamo in canottiera, pronto a mettere in pratica il suo concetto di giustizia sommaria. Il primo Die Hard Trilogy aveva già messo in dubbio l'opinione diffusa che le trasposizioni dei film in giochi siano una perdita di tempo, grazie alla sua varietà e all'umorismo del gioco. È stata la sua incredibile giocabilità in pratica a farne un successone, più che il fascino del titolo del film. I programmatori di N-Space si trovano davanti una bella sfida se vogliono eguagliare l'enorme successo dell'originale.

Ehi! Mi chiamo McLane, non Lois Lane.

Grilletto facile!

Bruce Willis non si tira mai indietro quando c'è da sparare, anzi abusa un bel po' della sua pistola per aprirsi la strada. Lasciamo perdere perciò di cercare scuse inutili e scegliamo la parte del corpo da colpire.

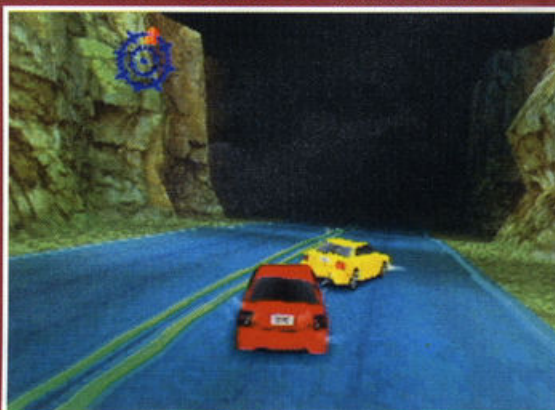
▲ Rosso – il colore della passione, del pericolo e delle facce spappolate.

▲ Assicuriamoci di eliminare il vetro prima del massacro. Ovvio, no?

▲ I nemici che penzolano dal soffitto ben presto avranno un incontro ravvicinato col pavimento.

◀ Per evitare l'indigestione, i commensali sono pronti a fare un po' di movimento.

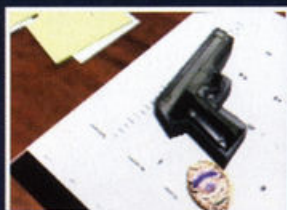
Urti e paraurti!

Buttiamoci a tutta velocità in mezzo al traffico, senza però toccare le macchine con l'adesivo "bambino a bordo"...

▲ Sarebbe tutto molto più facile se non ci fossero tutti quei palazzi di mezzo.

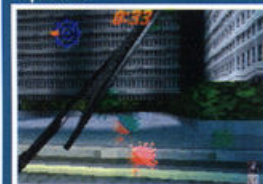
Sottile ironia!

L'umorismo nero dell'originale, in cui appariva una sarcastica tomba quando morivamo, è rimasto anche nel seguito. Ottimo, una console in vena di battute...

▲ Non solo corriamo contro il tempo, ma la nostra auto può subire solo un certo numero di danni prima che il motore ci abbandoni e le ruote saltino via.

◄ "Essere te è una schifezza" - che bel pensiero. Non è bello avere qualcuno che sputa sentenza sulla nostra personalità dopo essere stati sbudellati. E poi noi dobbiamo essere noi...

▲ Il realismo nella giocabilità è una cosa, ma Die Hard Trilogy 2 riesce a dare anche delle diagnosi mediche molto accurate, tipo "Sei morto". Grazie, ma il fatto che non riusciamo a rimetterci in piedi e che siamo a terra grondanti sangue ce lo aveva fatto capire.

NIENTE COLPI PROIBITI!

I film della serie Die Hard non erano proprio carini come le pellicole Disney, e il gioco non si pone limiti per quel che riguarda proiettili e sicurezza altrui. Non ci sono gli stessi spargimenti di sangue del predecessore, ma in molte occasioni anche i giocatori più coraggiosi avranno un fremito di paura.

▲ Non scorrono i fiumi di sangue del primo gioco. Solo qualche spruzzo.

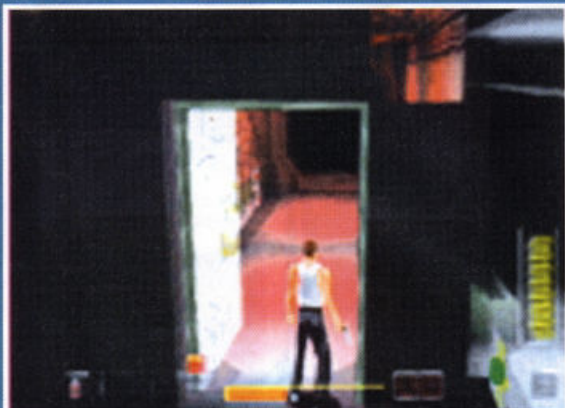
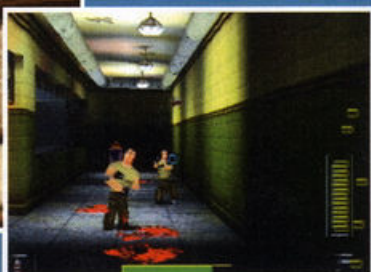
▲ Come lo vogliamo il nostro Bruce Willis? Al sangue o leggermente croccante?

Eleganza... muscolosa!

John McLane inizia il gioco in abito da sera, ma ben presto i suoi vestiti si riducono alla classica canottiera. Magari non è il massimo dell'eleganza, ma va più che bene per eliminare un bel po' di terroristi con una pistola a puntamento laser.

▲ Qui possiamo ammirare il posteriore di McLane a differenza che nelle sezioni di guida e con la lightgun.

▲ Questo è il livello di pratica del gioco in terza persona. Peccato che il pavimento a scacchi non renda bene lo spargimento di sangue.

▲ Non siamo più intrappolati in un grattacielo ma ci sono tantissime zone da esplorare.

▲ L'azione in terza persona è stata migliorata rispetto al primo capitolo, ma non è uno scherzo dover competere con la qualità di Syphon Filter e l'eccezionale Metal Gear Solid.

Taglia sull'inseguimento!

Le stupende sequenze d'intermezzo non solo dividono i vari giochi, ma servono a sviluppare anche la trama in cui si trova coinvolto McLane.

▲ La festa finisce quando McLane tira fuori la pistola e si mette al lavoro.

► Niente di personale, ma tutti gli invitati alla festa hanno preferito chiudersi in un ripostiglio che stare qui con noi.

▲ Con un cambio di guardaroba improvviso, McLane decide di vestirsi come un astronauta per infiltrarsi in un laboratorio biologico.

▲ Si mette sempre nei guai. Finire la giornata con solo una ferita alla spalla sarebbe un ottimo risultato per McLane.

Ci ricordiamo benissimo!

Abbiamo conosciuto per la prima volta McLane tre anni fa. Tutti siamo diventati un po' più vecchi, saggi e forse calvi da allora. Il tempo è stato speso bene nello sviluppo di Die Hard? L'originale sembra leggermente migliore ma il fratellino ha tempo per recuperare.

◀ Sinora è stato fatto poco per quel che riguarda il panorama della città.

▲ Una grande differenza rispetto all'originale è che adesso abbiamo un paio di scarpe. Non dobbiamo più correre a piedi nudi!

Segretezza!

Non che McLane debba strisciare a terra come i personaggi di Solid Snake, ma anche lui deve usare una tattica più sottile di tanto in tanto. Di solito un colpo di precisione risolve ogni problema.

▲ Dobbiamo eliminare le telecamere di sorveglianza per non rischiare di attivare gli allarmi.

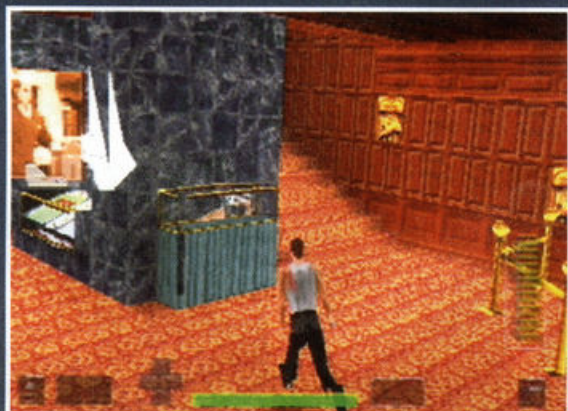
▲ Sorprendiamo il nemico muovendoci in maniera furtiva nel labirintico magazzino.

La trama!

L'opzione Movie ha una trama comune che unisce tra loro i tre giochi. Possiamo anche scegliere l'opzione Arcade per giocare separatamente a ogni gioco.

▲ La reception in questo hotel è tutt'altro che amichevole. Dopo aver maltrattato un po' il personale, il servizio migliora sensibilmente.

▲ È inutile che chiediamo il servizio in camera, perché non basta dare la mancia al cameriere. È più probabile che dobbiamo spararagli in faccia.

▲ L'albergo è in terza persona, ma a volte dobbiamo usare la pistola.

▲ Per trovare nuove armi dobbiamo controllare tutto lo scenario. Questi armadietti sembrano fatti apposta per essere aperti e per trovarci dentro qualcosa di utile.

Ti saluto!

Die Hard era un film d'azione, quindi è normale che nel gioco ci siano una marea di esplosioni e qualche volo spettacolare.

▲ Colpiamo la parte giusta dello scenario e causiamo un'esplosione che elimina un bel po' di nemici.

▶ Serve precisione quando vediamo questo elmetto sbucare da sinistra.

ELVIS!

Viva Las Vegas! C'è una faccia conosciuta tra gli invitati. È inutile sprecare un proiettile, bastano qualche cheesburger e un bagno...

Carrozze senza cavalli!

Non ci sono taxi o scuolabus da guidare in questo gioco, ma abbiamo sempre la possibilità di metterci al volante di alcuni bolidi davvero belli.

▲ Se macchine e camion non ci bastano, ci dovremmo divertire un bel po' con questo bisonte della strada.

▲ Facciamoci un bel giro nelle maleodoranti fogne col nostro furgone nuovo di zecca.

▲ Nelle strade del deserto, le auto coloratissime ci indicano la strada per tornare alla civiltà.

Giochi d'azzardo!

Ognuno di noi ha un vizio e anche McLane non resiste a farsi una puntatina qua e là. In questo gioco puntiamo sempre sul nostro amico pelateggiante.

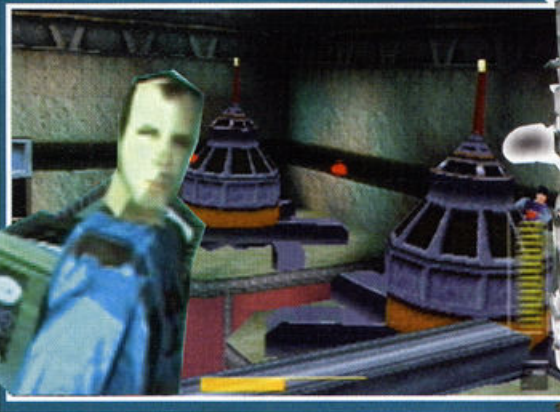
▲ Bruce fa gli scongiuri e spera in una botta di fortuna.

▲ Questo tavolo fa proprio schifo. C'è anche un tavolo per il black jack.

In esplorazione!

Nei livelli di guida dobbiamo esplorare tutto il parco per scoprire chi sta cercando di distruggere Las Vegas. C'è anche un minaccioso laboratorio biologico da controllare.

▲ Hanno tutti una tuta spaziale e sono pronti al combattimento. Non è il solito laboratorio.

▲ Barili di gas nervino. Meglio non sparare su questi contenitori.

I nostri piccoli amici!

Essendo usciti di casa senza essere preparati ad affrontare un disastro di proporzioni così grandi, McLane deve arraffare qua e là le armi di cui ha bisogno: praticamente un arsenale militare.

▲ Un lanciafiamme può davvero "illuminarci" il futuro.

▲ Le granate accecanti fanno molto più che spaventare i nemici.

► Una granata fumogena impedisce ai nemici di vederci, e viceversa.

PRIME IMPRESSIONI

Altra azione tipica alla Die Hard, ma non come ce la ricordavamo.

Credevamo che l'originale fosse solo una trasposizione di poco effetto che serviva a Fox per tirare fuori altri soldi dal filone Die Hard. Invece si trattava di un insieme di gioielli che ci ha insegnato a non essere così cinici. Questa volta, quindi, ci aspettavamo moltissimo, ma dopo tutto sarebbe bastato qualcosa di molto vicino all'originale. Nella modalità in terza persona, piuttosto che eliminare i nemici faccia a faccia dobbiamo evitare di far scattare gli allarmi sparando alle telecamere di sorveglianza, il che dà un tocco in più all'avventura con le azioni segrete. È simile a Syphon Filter, ma non raggiunge lo stesso livello, anche se c'è sempre un buon bilanciamento tra le varie leve da tirare e lo spargimento di sangue. Negli scontri a fuoco con la pistola la grafica dei nemici è migliore e più rifinita. Le teste saltano in ogni direzione ma non c'è lo stesso splendido clima sanguinario dell'originale. Il gioco di guida sembra troppo veloce e quando sterziamo sembra di guidare una macchina telecomandata. Si tratta del gioco più deludente dei tre, ma sicuramente la grafica e la manovrabilità saranno migliorate quando il gioco sarà pronto a uscire nei negozi.

il pagellino

+ L'originale era fantastico, quindi diamo il benvenuto al seguito.

– N-Space è la nuova casa di programmazione del gioco, la stessa di Rugrats. Mmm...

quando uscirà?

La versione definitiva sarà pronta tra molto tempo...

Ci strapperemo gli abiti e cammineremo sui vetri per offrire le ultimissime su questo tris di giochi.

DATI ▸ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: N.D. IN USCITA A: DICEMBRE

DINO CRISIS

Milioni di anni fa, i dinosauri erano i padroni della Terra. Poi sono morti... almeno questo è ciò che crediamo. Capcom li ha riportati in vita e non vedono l'ora di farsi uno spuntino...

AGGIORNAMENTO! NUOVE IMMAGINI! AGGIORNAMENTO! NUOVE IMMAGINI!

Capcom non soltanto ha pubblicato una versione di Resident Evil per tutti i formati possibili, ma ha fatto anche di meglio con questo Dino Crisis per PlayStation.

Uno scienziato pazzo chiamato Professor Kirk ha preso dei fondi dal governo per i suoi progetti di ricerca e poi è scappato. Il nostro compito, nei panni dell'agente segreto Regina, è infiltrarci nella sua base e recuperare i soldi. Man mano che ci addentriamo nel laboratorio fortificato dell'isola di Ibis ci appare chiaro che il furto del denaro è l'ultimo dei misfatti compiuti dal professore, dato che l'isola pullula di dinosauri affamati. Velociraptor, pterodattili, tirannosauri: ne troviamo di tutti i tipi negli stretti corridoi e nei recinti. La differenza maggiore rispetto a Resident Evil non è la presenza di animali preistorici, ma l'ambientazione 3D in tempo reale in stile Metal Gear Solid. In questo gioco i personaggi interagiscono perfettamente con l'ambiente circostante e la visuale si sposta liberamente in ogni direzione per rendere l'azione più coinvolgente. Come se non bastassero già i dinosauri che ci inseguono e che possono addirittura aprire le porte...

La ferocia dei velociraptor!

Bastano poche ore su quest'isola per far capire a Regina che forse era meglio accettare la missione a Racoon City.

▲ Il velociraptor sente l'odore della nostra paura. Per fortuna abbiamo i pantaloni marroni.

Attacco congiunto!

Regina, la protagonista di Dino Crisis, non è scema. Si è portata due altri agenti segreti di supporto sull'isola di Ibis: Rick e Gail. Peccato che vengono separati quasi subito!

▲ "Ecco un bel Dinoburger Royale...". Due chiacchiere prima che si scateni l'azione.

▲ Rick è un tipo tosto. Ecco perché lo vediamo inquadrato in questa posa da duro.

Calano le tenebre!

Se pensavamo che i velociraptor facessero paura nei corridoi illuminati, aspettiamo di vederli sbucare fuori nell'oscurità!

▲ Ci vuole qualcosa di più di un'antitetanica dopo questo morso. Maledetta bestia!

▲ La visuale segue Regina nella sua caccia. Gli stupendi effetti luminosi esaltano l'ambientazione 3D in tempo reale.

Enigmi!

Gli enigmi da risolvere sono del tipo "trova la leva giusta per far aprire quella porta". Abbiamo trovato una barriera di raggi laser (in basso) e abbiamo scoperto una console seguendo le linee elettriche giù nel sotterraneo. Qualcuno ricorda il portafusibili di Resident Evil? Dove abbiamo messo la chiave inglese?

▲ Ooops! Ci sono dei raggi laser sul nostro cammino. Aspetta un attimo, a che serve quella leva?

▲ Luci verdi e rosse: sembra una specie di primitivo proiettore per diapositive 3D.

Prendimi se ci riesci!

A differenza dei mostri della maggior parte degli altri giochi, quando un dinosauro sente il nostro odore non ci molla più. Se li infastidiremo, faremo bene ad avere abbastanza munizioni per farli fuori, altrimenti ci spolperanno per benino. Basta guardare qui...

▲ Regina attira l'attenzione di due velociraptor trafficando con un armadietto lì vicino.

▲ I velociraptor fanno la loro mossa dopo averci avvistato. Meglio darsela a gambe.

▲ Porc! Le bestiacce ci inseguono fino alle porte bloccate e sono pure molto veloci.

▲ Dopo uno scontro a fuoco, ecco due esemplari di dinosauro morti.

Il tirannosauro!

L'incontro più terrificante che abbiamo fatto è stato quello con l'enorme tirannosauro, o T-Rex. All'inizio sembra che possiamo correre più veloci di lui, ma poi l'amico inizia a incavolarsi...

▲ Pulsazioni in aumento? No? Allora può essere che siamo già morti per lo shock.
◄ Ehi, sembra che lo abbiamo seminato, possiamo andare verso quella porta... Speriamo solo che non sia bloccata.
► AAAHHH! Eccolo! Si è spostato e ci morde dalla balconata!

Uau! Centro!

Il fucile è senz'altro l'arma preferita da Regina, ma può capitare di terminare le munizioni. Se affrontiamo un solo dinosauro, faremmo meglio a usare la pistola sparadardi. Non è veloce, però serve allo scopo.

▲ Spariamo un paio di dardi contro questo vorace velociraptor. All'inizio sembra che dobbiamo finire sbudellati.

▲ Il tranquillante inizia a fare effetto, diffondendosi gradualmente nelle vene dell'animale.

▲ Una volta che è privo di sensi, possiamo scappare e cercare altre munizioni per il fucile e la pistola. Fiuff!

SE POTESSI AVERE...

Non è bello sapere che nel bel mezzo di uno scontro a fuoco, o appena l'abbiamo presa, possiamo perdere la nostra arma! Regina deve tirarsi fuori dai guai come meglio può.

I pezzi grossi!

Come in Resident Evil 2, oltre a raccogliere nuove armi abbiamo la possibilità di aumentare il potenziale di quelle che già abbiamo. In questo caso prendiamo dei pezzi per creare una pistola automatica, molto utile per la difesa personale.

▲ Non è proprio un fucile a canne mozze, ma fa dei buchi davvero grossi.

▲ Questo calcio ci permette di mirare con precisione, senza sparare a casaccio.

PRIME IMPRESSIONI

Ecco perché crediamo che Dino Crisis appassionerà anche i fan più accesi di Resident Evil.

Veloce. Ecco la prima cosa che si nota quando giochiamo a Dino Crisis. Se ci aspettavamo dei

mostri innocui e facili da eliminare, questo gioco è uno shock vero e proprio. Mikami, responsabile del gioco prodotto da Capcom, afferma di non aver dato ai dinosauri l'intelligenza artificiale che avrebbe voluto, ma rispetto ai mostri della maggior parte dei giochi questi sembrano dei geni. Se non riusciamo a curare le nostre ferite, i dinosauri seguono la striscia di sangue che lasciamo, se ci spostiamo in un'altra stanza, ci seguono. I dinosauri sono dei predatori instancabili e non certo facile carne da macello. Se

abbiamo visto Jurassic Park sappiamo che chiudere una porta alle nostre spalle può non bastare per tenerli a distanza di sicurezza. L'unica maniera per sopravvivere consiste nell'entrare in ogni stanza col fucile a tracolla, attendere un lampo verde che indica l'attacco di un dinosauro e prepararsi a sparare come dei forsennati. Se l'azione è frenetica, anche le sequenze d'intermezzo di taglio cinematografico non allentano la tensione. Silent Hill non può competere con Dino Crisis per la maniera in cui ha inserito una telecamera nella testa di un dinosauro, così da darci una visuale di noi stessi. Veloce, elegante e senza scrupoli: si tratta del gioco "horror" definitivo? Presto avremo una recensione completa.

il pagellino

Dinosauri, pistole, poliziotti, ladri, sangue a volontà e sequenze cinematografiche!

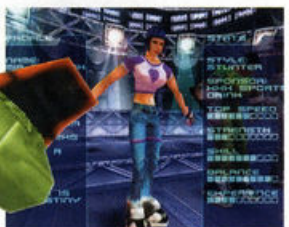
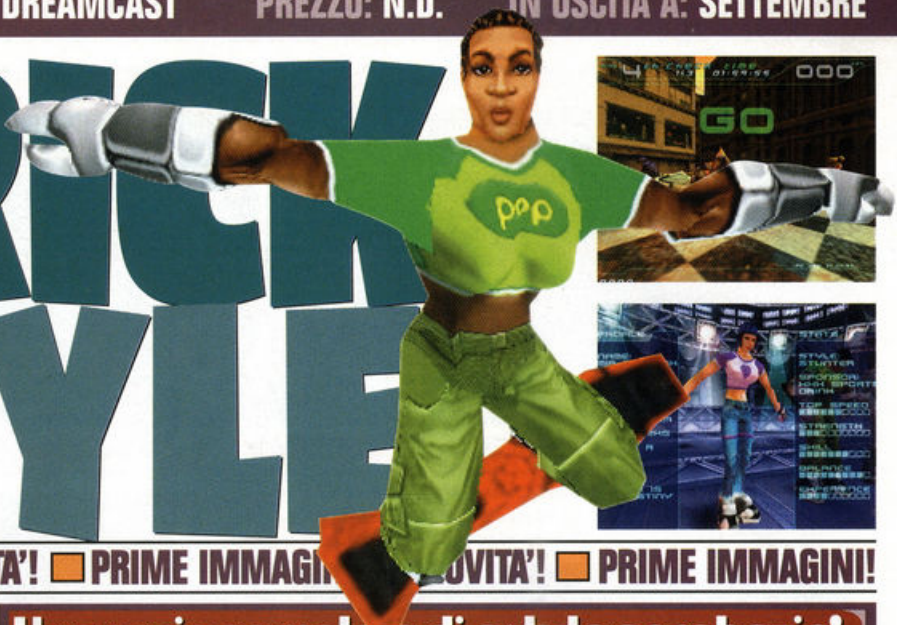
Le persone troppo deboli di stomaco potrebbero non riprendersi mai più.

quando uscirà?

Riusciamo a sentirne l'odore. È molto vicino. I dinosauri sono già nelle strade di Tokyo mentre stiamo andando in stampa.

Nel prossimo numero realizzeremo una prova di questo terrificante gioco. Da non perdere.

Un super mega salto triplo rovesciato. Su una tavola. Se sappiamo fare cose simili probabilmente saremo abbastanza bravi per questo giocattolino.

TRICK STYLE

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Ruote, chi ne ha bisogno? In futuro ogni cosa volerà. È un principio base della vita. Wipeout, Star Wars Racer e Trickstyle sono la dimostrazione che volare sarà la strada verso il futuro.

Niente astronavi assurde in Trickstyle, tuttavia, che invece segue le orme di Psybadek: siamo su di uno skateboard volante! A cosa possiamo aspirare di più futuristico? OK, naturalmente non è molto probabile che entro un centinaio d'anni andremo a fare compere su uno skateboard volante, ma non scoraggiamoci. La differenza di Trickstyle rispetto agli altri giochi basati sui pattini, sullo snowboard o sul surf è che abbiamo davvero un motivo per eseguire le acrobazie. Più acrobazie riusciamo a compiere, maggiori saranno le nostre possibilità di vittoria. A seconda di quale acrobazia eseguiamo, la nostra velocità aumenterà, gli avversari rallenteranno o ci saranno rivelate delle scorciatoie. Ogni tavola è particolarmente adatta alla velocità, le acrobazie o il combattimento, quindi possiamo scegliere quella che più si adatta al nostro stile di gioco preferito. Dopo tutto, skateboard volante, divertimento costante.

Una serie completa di astute acrobazie!

La cosa più importante in Trickstyle è compiere acrobazie. Ce ne sono oltre 40 differenti, quindi ci vorrà parecchio tempo per diventare esperti in tutte.

▲ Guarda mammina, senza piedi e senza mani. Assurdo o no?

Scivolata per la vittoria!

Il nostro obiettivo è di diventare il Super Campione di Hover-Tec, ma per arrivare al gran finale al Tokyo Skydome dovremo prima dimostrare il nostro valore in località come il Cairo, Manhattan e Londra.

▲ Si vede chiaramente l'influenza che Wipeout ha avuto su molti dei giochi attuali.

▲ Trickstyle usa l'enorme potenza del Dreamcast per produrre degli sfondi incredibili senza l'ombra di elementi che sbucano dal nulla.

▲ Ogni percorso è cosparso di dossi e salti per permetterci di librarci in aria.

◀ Anche se la maggior parte dell'azione ha luogo nella notte striata dalle luci dei neon, riusciamo anche a vedere un po' di luce del sole.

Vita nei parchi!

Se abbiamo bisogno di un po' di pratica, andiamo al parco dello skateboard del Velodrome, dove troveremo tutti gli strumenti necessari. I pantaloni larghissimi che lasciano vedere il fondoschiena sono facoltativi.

▲ Qui possiamo davvero sfidare la forza di gravità sopra la nostra tavola. Via! Al massimo, ragazzi... o qualcosa del genere.

▲ Gli effetti di luce aiutano a dare la sensazione della velocità.

TRICK STYLE

La pista è di suo gradimento, signore?

Trickstyle non consiste in corse su circuito. Il suo sistema di percorsi basato su nodi rende ogni pista un insieme di strade e livelli multipli, il che si traduce in un mucchio di possibili tragitti per arrivare al traguardo.

▲ Con l'abilità di raggiungere altezze stupefacenti, possiamo avere accesso a ogni area.

◄ Con il sistema multi-percorso abbiamo la possibilità di esplorare passaggi oscuri.

► Questo sportivo del futuro sta percorrendo la strada orizzontale verso il successo. Chi sostiene che dormire sul lavoro non porta a nulla?

PRIME IMPRESSIONI

La gran moda del futuro o un bidone volante?

Come per ogni altro gioco di corse futuristico, non possiamo fare a meno di paragonarlo a quel classico che è Wipeout 2097. È migliore? Peggiore? Paragonabile? Più che altro, è

diverso. Anche se non mancano di certo i giochi ambientati in paesaggi metropolitani futuristici, Trickstyle offre alcuni ambienti particolarmente eleganti. Inoltre, l'avere l'opportunità di viaggiare attraverso versioni cyberpunk delle capitali del mondo ha un certo fascino, specialmente quando non siamo legati a un percorso prefissato ma siamo liberi di scegliere a nostro piacimento. Dato che il gioco è ambientato in grandi città,

dobbiamo vedercela con un pesante traffico e sventurati pedoni. Un livello di profondità in più già dall'inizio. L'idea che eseguire acrobazie aumenta davvero le nostre possibilità di vittoria è certamente una bella novità. Per molti aspetti, il successo del gioco dipende da quanto bene possa funzionare questa caratteristica. Nella versione che abbiamo provato, i comandi erano meno che intuitivi e la tavola era difficile da controllare, sebbene ci sia ancora tempo per sistemare il tutto. Data l'importanza delle acrobazie, si è tentati di andare in giro tentando di fare chissà cosa. Invece, è molto meglio concentrarsi inizialmente sull'arrivare in fondo alla pista. Occupiamoci di sfoggiare la nostra abilità in seguito.

Varietà, sfumature, ecc...

Sparsi tra le modalità a giocatore singolo e multiplo ci sono ben sedici differenti tipi di gioco.

▲ Questi atleti rischiano il cavallo dei pantaloni per l'azione estrema.

▲ Anche se i paesaggi e le tavole sono cambiati, è bello vedere che lo stile degli accessori è ancora la cosa importante.

È l'ora del mini divertimento!

L'arrivo della PocketStation sembra improbabile, perciò il VMS Sega può essere la migliore sorgente di gioco portatile compatibile con una console. Completiamo una delle sfide VMS e otterremo una nuova tavola da usare nel gioco principale. Forte!

▲ Ogni skateboard ha i suoi punti di forza, quindi scegliamone uno che si adatti al nostro stile.

◄ Dimentichiamoci di spingere lo skate con i piedi: la nostra nuova tavola deve avere la propulsione a jet.

il pagellino

+ È bello da vedere, è pieno di percorsi e c'è davvero uno scopo per eseguire le acrobazie.

− Può funzionare un gioco di corse basato solo su acrobazie?

quando uscirà?

È pronto all'85-90%, quindi c'è rimasto pochissimo da fare se non un po' di ottimizzazione.

Non appena potremo mettere le mani su di una copia recensibile vi potremo rivelare come finisce la storia di Trickstyle

Il codice della strada

Tutti gli ambienti che attraversiamo sono interattivi, quindi evitare accuratamente auto, treni e aerei è di importanza cruciale. Per quanto riguarda i pedoni, ci pare che sia possibile cavarsela andando dritto contro di loro. Non si sa mai, potrebbe funzionare.

▲ Il Trickstyle può portarci molto in alto... o molto in basso.

▲ Con la tavola allacciata ai piedi possiamo tirarci fuori da ogni guaio.

▲ Dato che siamo su una semplice tavola, è meglio tentare di evitare le collisioni.

▲ Stiamo per entrare nel traffico cittadino: stiamo all'erta e cerchiamo di rimanere in piedi.

Dreamcast

Ci sono più giochi con la parola "soul" nel titolo che canzoni di James Brown, ma questo ci mette proprio l'anima...

SOUL FIGHTER

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

È vero che ci sono molti giochi in commercio con la parola "Soul" nel titolo, ma Soul Fighter è talmente bello che non facciamo caso a questa ripetitività.

Tanto per iniziare, non solo possiamo ammazzare i nemici con una serie incredibile di armi, ma possiamo rubare loro anche l'anima, il che è un'aggiunta niente male. I sei livelli, più che presentare una serie di scenari, si sviluppano all'interno di un'unica enorme ambientazione nella quale ci aggiriamo in cerca delle nostre vittime. Possiamo inoltre scegliere tre personaggi diversi con cui giocare, ognuno con armi e abilità particolari. Si tratta di un titolo di lancio che, insieme ad altri giochi di classe come Sega Rally 2, può rappresentare una ragione valida per acquistare il Dreamcast.

Ammazziamoli tutti!

Prima di arrivare al nemico di fine livello dobbiamo fare piazza pulita di tutte le anime del livello, usando la vecchia tattica di eliminare fisicamente tutto quello che vediamo senza tanti scrupoli. Ottimo!

▲ Ci sono orde di creature orrende in ogni livello.

▲ Non capiamo perché ci sia l'incredibile Hulk, ma lo scopriremo...

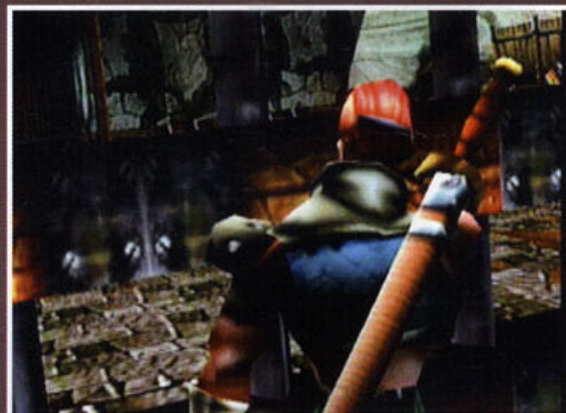
▲ Per completare un livello dobbiamo massacrare tutti i nemici. Non è certo il più facile dei compiti quando ci sono sei cattivoni che, contemporaneamente, vogliono farci la pelle. In questi casi è utile provare a ucciderli con le armi a lunga gittata.

Un piacere per gli occhi!

La prima cosa che salta agli occhi è la bellezza dell'aspetto grafico. I personaggi, le ambientazioni e gli scenari sono dettagliatissimi. Guardiamo per esempio quel mulino: sembra vero al 100%! Anche gli effetti speciali sono molto gradevoli alla vista...

▲ È facile distrarsi, ma dobbiamo concentrarci per eliminare i nemici, non sul mulino.

▲ Gli effetti speciali sono tantissimi e bellissimi. Preghiamo soltanto che quei carboni ardenti non ci cadano addosso. Ahi, troppo tardi!

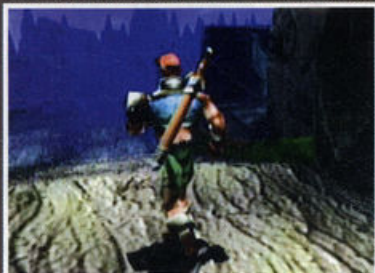
▲ Non vogliamo sapere cosa hanno messo nell'acqua per farla diventare di quel colore.

▲ La nostra arma principale è una spada, anche se a volte è più utile usare i pugni, i piedi o qualsiasi altro oggetto abbiamo sotto mano...

Siamo nei guai!

Se ci troviamo in una situazione molto pericolosa, dobbiamo attuare una tattica drastica. Lanciare un attacco roteando la spada potrebbe essere la soluzione, ma per questa mossa serve un bel po' d'energia...

SOUL FIGHTER

Chi è il più forte?

Alla fine di ogni livello troviamo un nemico finale dalle proporzioni enormi, come al solito. In questa parte del gioco torniamo alla struttura classica del combattimento diretto uno contro uno. Vince il primo che esaurisce la barra dell'energia dell'avversario, facile.

▲ È molto bello andare in giro senza preoccuparci di niente, ma possiamo venire attaccati da un momento all'altro.

▲ Stiamo per essere spappolati e non possiamo chiedere aiuto a nessuno.

▲ I nemici finali usano ogni sorta di trucchi, anche i più sporchi, quindi stiamo molto, ma molto attenti!

Mappiamoli!

C'è una piccola mappa 3D in un angolo dello schermo che ci indica dove ci troviamo. Mostra soltanto la zona che ci circonda: un cinque per cento circa dell'area totale. È molto utile perché ci mostra in anticipo i nemici che dobbiamo fronteggiare.

▲ Scappare è una tattica interessante, anche se non è necessariamente la migliore.

▲ In momenti come questo la mappa è l'ultima cosa da guardare.

Spade e magie!

La trama dev'essere ancora completata, ma siamo sicuri che sarà piena di sviluppi dallo sfondo magico. Sappiamo già che ci sono ben 14 armi da scegliere...

▲ Attaccare roteando la spada è una tattica utile per uscire da situazioni molto intricate.

▲ Dobbiamo scegliere quale nemico attaccare per primo. Se sbagliamo, ci troviamo in guai seri...

▲ Spaccare in due la testa di un nemico dovrebbe bastare per ammazzarlo.

◄ È una fortuna avere un'arma così grande.

Attacchi da lontano!

Quando passiamo alla visuale in prima persona possiamo colpire i nemici con una delle quattro armi a lunga gittata che abbiamo trovato nel corso del gioco. Quando veniamo colpiti, il gioco passa automaticamente nella visuale in terza persona per affrontare gli scontri corpo a corpo.

▲ Usiamo le armi a lunga gittata per evitare situazioni del genere!

▲ Poter lanciare in giro delle asce non è male.

► La visuale passa in terza persona appena veniamo colpiti da un nemico.

PRIME IMPRESSIONI

Il gioco ha venduto l'anima al diavolo, oppure è da invasati?

In passato i picchiaduro non prevedevano degli scontri uno contro uno stile Tekken. Si trattava di giochi a scorrimento

laterale in cui bastava un pugno o un calcio per uccidere i nemici. In un certo senso Soul Fighter ci riporta a quei tempi, grazie a una buona unione tra le fasi di combattimento e quelle di avventura. È un tipo di gioco che potrebbe risultare noioso a lungo andare, ma per quanto abbiamo potuto vedere finora non è il caso di Soul Fighter. Anche se il pulsante direzionale del Dreamcast non è proprio il massimo per i picchiaduro, i controlli sono semplici e facili da apprendere. Possiamo anche effettuare le combo e le mosse speciali senza troppe difficoltà. Non c'è niente però come un

caro, vecchio pugno. L'ambientazione libera ci permette di andare in giro a nostro piacimento e i livelli presentano strade e percorsi sempre diversi. Oltre alla giocabilità, anche la grafica di Soul Fighter è incredibile. I movimenti dei personaggi sono davvero belli, come anche i fondali e gli effetti speciali. È il tipo di gioco di fronte al quale ci sediamo per fare una breve partita e che invece ci cattura per ore e ore. È bello da vedere e da giocare e introduce delle novità interessanti in un genere classico.

il pagellino

Aspetto grafico elegante, giocabilità avvincente e la possibilità di lanciare i coltelli!

Non ci può interessare se riteniamo che Tekken sia il massimo dei picchiaduro.

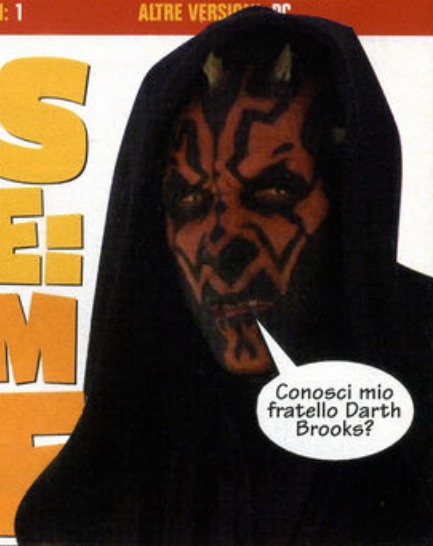
quando uscirà?

Si trova nelle ultime fasi di revisione: resta solo da migliorare l'aspetto dell'intelligenza artificiale.

Pubblicheremo una prova di questo gioiellino appena metteremo le mani su una copia definitiva del gioco.

DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION | EDITORE: ACTIVISION | IN USCITA A: SETTEMBRE | GENERE: CORSE | PREZZO: N.D. | GIOCATORI: 1 | SVILUPPATORE: LUCASARTS | ALTRE VERSI...

"Ci siamo quasi... Ci siamo quasi...": ecco la frase tipica degli sviluppatori incaricati di servire alla PlayStation la sua porzione di Guerre Stellari. Il risultato sarà all'altezza dell'attesa?

STAR WARS EPISODE ONE: THE PHANTOM MENACE

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!

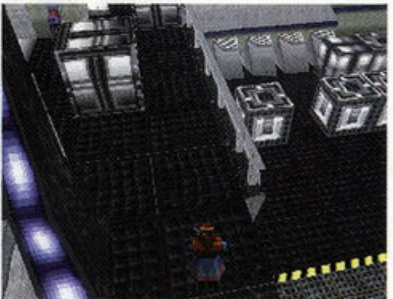
Abbiamo i giocattoli, i pigiami e le tazze ispirate al film. Ci siamo puliti il didietro con la carta igienica di Guerre Stellari e abbiamo masticato gomme con lo stesso marchio. Cavolo, magari abbiamo perfino visto il film.

Tutti noi utenti di PlayStation, però, dovremo aspettare ancora un po' prima di poterci godere il relativo gioco. L'uscita della versione per PlayStation, originariamente fissata in contemporanea con quella per PC, ha infatti subito qualche ritardo, purtroppo: il gioco uscirà quindi in autunno. Si tratta di un gioco che, invece di ispirarsi semplicemente al capolavoro miliardario di Lucas, ricalca fedelmente la trama del film. Tutto quello che accade nel film, cioè, accade anche nel gioco! Senza svelare troppi dettagli della trama, diciamo che potremo controllare quattro personaggi, Obi-Wan, Qui-Gon, il capitano Panaka e la regina Amidala nelle varie fasi dell'azione, che ci vedrà sfrecciare da Naboo ai maestosi palazzi di Theed. Chi volesse saperne di più dia un'occhiata alla recensione della versione completa per PC, in questo stesso numero. La versione per PlayStation si preannuncia quantomeno allo stesso livello; perciò si tratta di roba grossa, anche se forse, prima che sia completa, la febbre di Guerre Stellari avrà fatto la fine della moda dei pantaloni a zampa.

Ce n'è da fare!

L'azione di gioco è molto varia. Per procedere dovremo esplorare, risolvere enigmi e scambiare qualche parola con infidi alieni.

Finalmente Jedi!

Dev'essere fantastico essere un Jedi. Avere la spada laser, la possibilità di gingillarsi con la Forza e la capacità di far fare agli amici delle figure da idioti grazie ai vari trucchetti mentali. Beh, ora potremo scoprire cosa si prova: è tutto nella scatola a sorpresa di Sony...

▲ Il capitano Panaka entra in azione anche senza i poteri da Jedi.

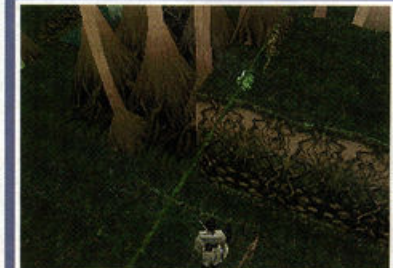
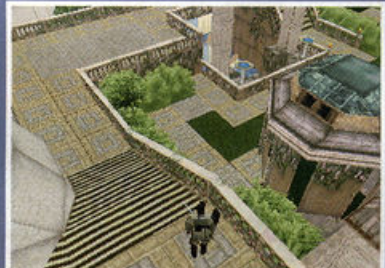
▲ Con il nostro potere Jedi di controllo dei droidi incarichiamo D2 R2 di darci una mano con queste porte spaziali.

▲ La grafica non è brillante come nella versione per PC, ma per il resto è identica.

▲ Anche quando saremo inferiori di numero potremo usare la nostra fedele spada laser per respingere al mittente il fuoco nemico.

▶ A Mos Espa incontreremo lo sfasciacarrozze Watto, che metterà alla prova le nostre capacità da Jedi di mercanteggiare.

Spettacolo!

Tutte le ambientazioni del film sono riprodotte nel gioco e vengono visualizzate da una gloriosa prospettiva dall'alto. In ciascun livello dovremo raggiungere obiettivi diversi. Se useremo l'opzione Force Jump, né la vegetazione né ostacoli intergalattici potranno resisterci.

▲ Nelle Paludi di Naboo incontreremo per la prima volta il più odioso tra i personaggi di Guerre Stellari: Jar Jar Binks.

▲ Ecco i Giardini di Theed sulla superficie di Naboo. Nei panni di Obi-Wan, dovremo aprirci la strada verso il palazzo combattendo.

▲ L'azione avrà inizio nell'astronave della Federazione Mercantile. È zeppa di droidi imperiali e molto pericolosa.

il pagellino

È un viaggio attraverso l'intero film. Se quest'ultimo ci è piaciuto, ci piacerà anche il gioco.

La versione per PC non ha avuto l'impatto sperato da molti...

quando uscirà?

Ci sono due tipi seduti a una scrivania che stanno convertendo il gioco per la PlayStation: dipende da loro.

Attento come sempre al fenomeno Guerre Stellari, Games Master pubblicherà al più presto una recensione del gioco.

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 · EDITORE: SCi · IN USCITA A: SETTEMBRE · GENERE: GUIDA · PREZZO: N.D. · GIOCATORI: 1-2 · SVILUPPATORE: SOFTWARE CREATIONS · ALTRE VERSIONI: PC, PLAYSTATION, GAMEBOY

CARMAGGEDON 64

Inadatto ai più piccoli! Un gioco molto controverso per Nintendo 64 in cui le ruote sgommano su strade lastricate di sangue. Mica male...

NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!

Benvenuti a Carmageddon 64, il gioco in cui, se vediamo il presidente del comitato anti-censura, possiamo metterlo sotto prima che possa dire "ahi".

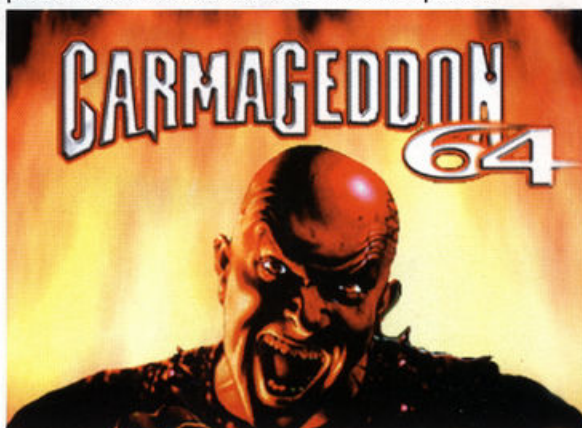
Il gioco è ambientato trent'anni nel futuro: una tossina mortale, propagatasi nell'atmosfera, ha costretto gli esseri umani a vivere in centri di simulazione climatica, al riparo dagli zombi assetati di sangue che popolano la superficie terrestre. Il Governo Mondiale si chiede: "Come possiamo liberarci di questa minaccia?". Facile: la soluzione più semplice e pratica è di organizzare una gara automobilistica e investire gli zombi con le auto. Non è proprio come Mario Kart. Questo gioco di Nintendo è davvero duro. Siamo sicuri che i "protettori della morale" si faranno sentire. I possessori di Nintendo 64 si divertiranno come matti spiaccicando cervelli all'interno dei loro bolidi virtuali. In fondo però stiamo ammazzando degli zombi... Ci sono 20 piloti, 37 livelli e 10 ambientazioni diverse in cui gareggiare, ma il massimo del divertimento lo abbiamo probabilmente con le cinque modalità per due giocatori, tra cui troviamo Driven Destruction e Fox 'n' Hounds. Nel gioco è incluso un programma di allenamento per gradi per insegnare ai novizi le tecniche di guida più brutali, usando non solo il paraurti frontale ma anche una miriade di armi. Dobbiamo cercare di sopravvivere come meglio possiamo, dato che gli avversari controllati dal computer sentono l'odore del sangue e non hanno pietà dei principianti. Era ora di spassarcela un po', dopo tutti i serissimi simulatori di guida che popolano il mondo dei videogiochi. Che il massacro inizi!

SANGUE OVUNQUE!

I possessori di Nintendo 64 possono investire gli zombi e non gli esseri umani come accadeva nelle prime versioni di Carmageddon. È possibile aprire le portiere della macchina e usare ogni tipo di arma per aumentare al massimo la nostra capacità di uccidere.

▲ Non c'è niente di meglio di una spremuta di zombi per vivacizzare l'azione, soprattutto se servita nella graziosa veste grafica del Nintendo 64.

Un volto sorridente!

Ecco Max, l'eroe di questo massacro, con la sua classica espressione amichevole stampata in faccia. Una pessima protesi dentale e la calvizie lo hanno fatto impazzire.

Armi a bordo!

Non mancano certo giochi per Nintendo 64 con un'ottima modalità per più giocatori, vedi GoldenEye and Mario Kart, e anche Carmageddon 64 offre più che un argomento controverso per affrontare i concorrenti. È simile a Twisted Metal per la PlayStation, che non è certo un gioco malvagio.

▲ Se ne vedranno delle belle sulla rampa all'inizio di una partita in modalità deathmatch.

◀ Ecco un piccolo scontro.

Le auto!

Non tutte le macchine sembrano degli strumenti del male. Alcune hanno forme arrotondate e dei bei colori per sfondare la testa agli zombi. Terrificante.

▲ Nonostante i bei fiori dipinti sulla carrozzeria, non ci sono degli hippy pacifisti in questa Volkswagen.

▲ Oooh. Una macchina con dei denti disegnati sulla parte frontale. Questo sì che fa paura.

▲ La macchina è bella, ma il maggiolone gigante è il re della distruzione.

il pagellino

\+ Uno dei migliori giochi per PC. Può essere il titolo per giocatori adulti per Nintendo 64 che stavamo aspettando.

− Potrebbe scatenare un putiferio, dato non è certo un gioco delicato.

quando uscirà?

Il gioco sta per essere completato.

Siamo sempre felici quando riceviamo un gioco per Nintendo 64. Molto presto pubblicheremo una prova completa.

Con Tiscali Internet è gratis!

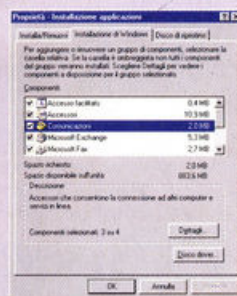
Internet è di tutti

Attiva subito il tuo abbonamento gratuito a Tiscali Freenet on-line o seguendo queste istruzioni:

www.tiscalinet.it

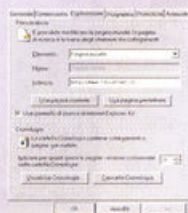
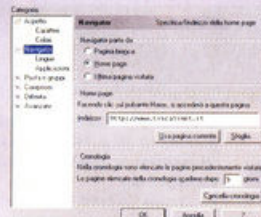
Principali parametri di configurazione			
DNS Primario	195.130.224.18	**SMTP Server**	smtp.tiscalinet.it
DNS Second.	195.130.225.129	**POP Server**	pop.tiscalinet.it
Dominio	tiscalinet.it	**News Server**	news.tiscalinet.it

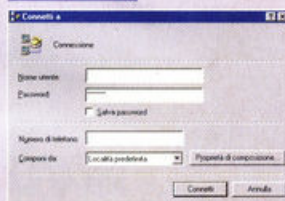
* L'esempio riportato si riferisce all'installazione e configurazione dei software presenti nel sistema operativo Windows 95/98.

A - Installazione modem.
Se hai già provveduto ad installare il modem passa al punto B; altrimenti:
- dal menù "Avvio" selezionare **Impostazioni/pannello di controllo**;
- fare doppio click sull'icona **modem** e seguire la procedura guidata Windows.

B - Installazione del driver di Accesso Remoto.
Se non hai provveduto ad installare il driver di Accesso Remoto, segui le istruzioni:
1) entrare nel Pannello di controllo e fare doppio click sull'icona **Installazione Applicazioni**;
2) apparirà la finestra **Installazione Applicazioni**, selezionare la cartella **Installazione di Windows**, selezionare la voce **Comunicazioni** e premere sul pulsante **Dettagli**;
3) selezionare la voce **Accesso Remoto** cliccando sul Check Box alla sinistra dell'icona, quindi premere su **OK**;
4) apparirà la finestra precedente "Installazione Applicazioni", premere nuovamente su **OK**. Windows provvederà all'installazione del driver.

C - Creazione di una nuova connessione.
Per creare una nuova connessione con **Accesso Remoto** segui le istruzioni:
1) fare doppio click sull'icona **Risorse del Computer** (posizionata nel desktop di Windows 95/98);
2) si aprirà la finestra: **Risorse del Computer**;
3) fare doppio click sull'icona di **Accesso Remoto**;
4) si aprirà la finestra di Accesso Remoto, fare doppio click sull'icona **Crea Nuova Connessione**;
5) si aprirà la finestra Crea Nuova Connessione, inserire i dati richiesti seguendo le istruzioni riportate all'interno della finestra, al termine delle impostazioni cliccare sul pulsante **AVANTI**;
6) in questa finestra inserire il numero di telefono relativo al POP più vicino (vedi elenco in basso) dopodiché premere il pulsante **AVANTI**;
7) l'inserimento dei settaggi è terminato. Cliccare sul pulsante **FINE** della finestra.

D - Configurazione del driver di Accesso Remoto.
Per configurare l'Accesso Remoto cliccare con il tasto destro del mouse sopra l'icona **Connessione**, apparirà un menù a tendina, quindi cliccare con il tasto sinistro del mouse su **Proprietà**.
Apparirà la finestra relativa ai **tipi di server**. Cliccare su **Impostazioni TCP/IP**. In questa finestra impostare il DNS di Tiscali Free Net come indicato nella tabella "Principali parametri di configurazione".

E - Configurazione del browser Netscape Communicator 4.X
Dal menù principale: selezionare la voce **Modifica, Preferenze**, e si aprirà la finestra che vedi a lato. Attivare l'opzione **Home page** (seconda scelta) e inserire nel campo **Indirizzo**: **http://www.tiscalinet.it.**

F - Configurazione del browser Internet Explorer 4.X/5
Dal menù principale: selezionare la voce **Visualizza, Opzioni**, e si aprirà la finestra che vedi a lato.
Selezionare la voce **Esplorazione** e inserire nel campo **Indirizzo**: **http://www.tiscalinet.it.**

G - Primo collegamento.
Hai terminato l'installazione.
Ora per collegarti basterà cliccare sull'icona **Risorse del Computer/Accesso Remoto** e quindi sull'icona **Connessione** e spostarla sul Desktop di copia di Windows 95/98. Per effettuare il collegamento ad Internet fai doppio click sull'icona **Connessione.**
Apparirà la finestra di connessione dove inserire: **UserID: tiscali; Password: freenet.** Quindi cliccare **Connetti.**

Una volta collegato vai alla pagina **www.tiscalinet.it/attivasubito** e attiva il tuo abbonamento compilando il modulo on-line dopo aver inserito il codice di attivazione:

intermagazine7147 - freenet

CODICE DI ATTIVAZIONE

L'abbonamento a Tiscali Free Net comprende:
- un accesso analogico a 56K o ISDN;
- una casella di posta elettronica;
- 20 MB di spazio per il tuo sito Web privato o aziendale;
- il meglio della rete con **virgilio**, la guida italiana a Internet.

AREA LOCALE	NUMERO
PIEMONTE	
TORINO	011.5280000
VALLE D'AOSTA	
AOSTA	0165.580000
LOMBARDIA	
MILANO	02.30900000
TRENTINO ALTO ADIGE	
BOLZANO	0471380000*
VENETO	
VERONA	045.2790000
FRIULI	
TRIESTE	040.4700000
EMILIA ROMAGNA	
MODENA	059.4550000
LIGURIA	
GENOVA	010.4800000*
TOSCANA	
FIRENZE	055.5390000*
MARCHE	
ANCONA	071.2600000
UMBRIA	
PERUGIA	075.6200000
ABRUZZO	
PESCARA	085.2400000
LAZIO	
ROMA	06.43400000
MOLISE	
CAMPOBASSO	0874.320000
CAMPANIA	
SALERNO	089.3150000
PUGLIA	
BARI	080.2500000
BASILICATA	
POTENZA	0971.380000
CALABRIA	
REGGIO CALABRIA	0965.840000
SICILIA	
PALERMO	091.5600000
SARDEGNA	
CAGLIARI	070.4600000

* attivazione prevista entro il 31/08/1999
Le date esatte verranno pubblicate on-line

Per la prima attivazione chiama il capoluogo più vicino a te.

On-line trovi il nodo della tua città

ENTRO AGOSTO 100% DEL TERRITORIO NAZIONALE

Professionisti Associati

Nel mondo del fantastico siamo Naiboth, Signore dei Sette Reami di Quint, possessore dell'Anello di Fuoco. Quindi attenzione a quello che diciamo...

DRAKAN ORDER OF THE FLAME

Oooh, sta così male con quegli stivali.

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

C'è un sovraffollamento di sparatutto in prima persona per PC, ma sta per arrivare una ventata di novità a levare le ragnatele dalle tastiere dei computer.

Psygnosis ha preso spunto dal genere Fantasy e ha creato un mondo mitologico da esplorare in lungo e in largo. Vestiamo i panni di Rynn, guerriera dotata di un istinto naturale per la battaglia e un corpo mozzafiato, la cui anima è legata al leggendario drago Arokh. Iniziano una missione per salvare il fratello di Rynn e sconfiggere il malvagio Narvros, il quale ha rotto il patto tra uomini e draghi sancito da un gruppo di cavalieri di draghi, l'Ordine della Fiamma. Anche se sembra di vedere Lara su un lucertolone, Drakan: Order of the Flame sfrutta le potenzialità del PC per offrire una giocabilità davvero unica, che ci permette di passare da Arokh a Rynn con la massima disinvoltura. Narvros inoltre non è solo: ha un esercito di mostri, tra cui draghi e ragni giganti, pronto a massacrarci e che ci regalerà sequenze di combattimento piene di sangue. Interessante...

Rynn

Ecco la bellissima Rynn. Bel viso, pantaloni strettissimi e indole assassina. È in grado di superare in astuzia e tagliare a fettine anche il nemico più pericoloso.

▲ È molto abile con le armi, quindi attenti a non chiamarla Lara...

È tutta invidia

Non tutti nel mondo di Drakan sono belli come Rynn, anzi molti sono davvero brutti. Dato che sono gelosi della nostra bellezza, ci si scagliano contro, scatenando un'ovvia reazione.

▲ Queste creature scappano se non hanno difese, ma attaccano in massa.

▲ Arokh non interviene se il combattimento ci è favorevole.

▲ I giganti ci possono camminare in faccia se ci avviciniamo troppo, ma ci lanciano addosso di tutto se rimaniamo troppo lontani.

◀ Con i cavalieri del male è davvero difficile dimostrare di essere i più duri del quartiere.

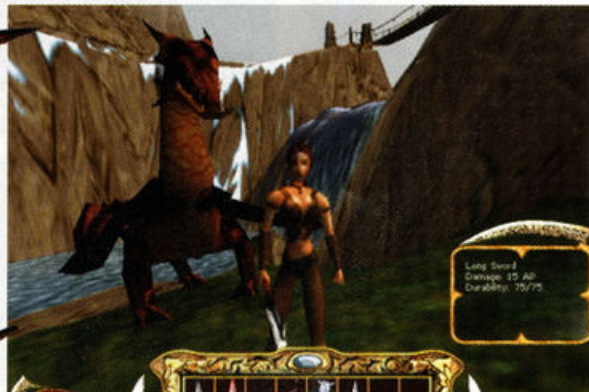
Crash, Bang, Boom

Le potenzialità del PC vengono sfruttate al massimo per creare dei panorami fantastici. Man mano che avanziamo nel gioco dobbiamo ispezionare gli angoli più oscuri e lontani di Drakan.

▲ Dovremo smontare spesso dal drago per entrare nelle zone più oscure.

▲ I panorami sono bellissimi, con anche molti effetti d'acqua corrente.

L'arco di trionfo di Rynn

Rynn non è brava soltanto con la spada: è abilissima anche con l'arco e la balestra.

▲ Puntiamo e clicchiamo per decidere con quale arma uccidere i nemici.

▲ Quando usiamo un'arma a lunga gittata la visuale passa in prima persona, consentendoci di avere la precisione di un cecchino.

Modalità per più giocatori

Possiamo scegliere tra le normali modalità Arokh contro Arokh o Rynn contro Rynn, mentre l'opzione Dragon Master è una sfida per vedere quale giocatore prende il controllo dell'unico drago del gioco. Il vincitore saluta gli altri dall'aria. E via!

▲ Sfruttiamo la profondità dello scenario per sorprendere l'avversario dall'alto.

◄ Possiamo distinguere il nostro drago da quello dell'avversario quando diventa tutto ossa.

Che drago!

Gli altri draghi diventano più aggressivi man mano che avanziamo nel gioco.

▲ Questo lucertolone sputa un gas velenoso e mortale.

▲ Noi possiamo solo sputare fuoco. Arokh se la cava anche con i fulmini.

Ho anche una personalità molto spiccata...

SPLANG!!

PRIME IMPRESSIONI

Un gioco che fa faville, oppure un pallone gonfiato?

Avevamo paura che le fasi aeree e a terra si unissero male per quel che riguarda la giocabilità, invece quest'aspetto è stato gestito in maniera ottimale. Quando

cavalchiamo Arokh passiamo attraverso varie ambientazioni, guardando il panorama dal punto di vista del drago. Quando dobbiamo esplorare una caverna basta atterrare, premere un pulsante e Rynn scende dal drago. Usiamo quindi gli stessi tasti di controllo per guidare Rynn. Il passaggio dall'uno all'altra è in pratica perfetto. Inizialmente abbiamo il controllo di Rynn, la quale deve trovare Arokh e

risvegliarlo dal suo sonno profondo, perciò il primo impatto con Drakan: Order of the Flame lo abbiamo a terra. La prospettiva in terza persona ci permette di osservare i movimenti di Rynn. Può saltare, fare capriole e girarsi con molta grazia, e quello spadone che porta al fianco è un bel deterrente anche per il Wartok più feroce. Questi cattivoni hanno una carnagione orrenda, un'intelligenza artificiale che li spinge a difendersi e sono in grado di usare lo scudo per deviare i colpi di spada. I giganti sono il particolare che più ci ha colpito. Non conoscendo arti marziali particolari, si limitano a tirarci addosso la prima cosa che capita loro sotto mano. Queste includono anche i Wartok di passaggio, che esplodono all'impatto.

il pagellino

+ L'originalità è il pezzo forte di questo gioco e la modalità per più giocatori è la ciliegina sulla torta.

− Un'eroina seminuda che può portare a paragoni con Lara.

quando uscirà?

L'uscita del gioco in Europa è prevista verso fine estate, anche se ancora devono essere fatte delle piccole modifiche qua e là.

Siamo molto felici quando vediamo un gioco di classe per PC. Non vediamo l'ora che sia pronto.

È in giro da una vita in versione per PC e ora sta per fare il suo debutto nel mondo delle console. Sarà questo il gioco a più giocatori in grado di fare fuori GoldenEye? Imbracciamo la mitragliatrice e andiamo a vedere...

QUAKE 2

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Quake 2 ha rappresentato uno dei momenti chiave nella storia dei videogiochi per PC, oltre che uno dei migliori titoli a più giocatori mai realizzati.

In rete o su Internet, fare a pezzi gli amici o massacrare dei perfetti sconosciuti è tremendamente divertente. Nessuno però credeva che su una console si potesse realizzare qualcosa del genere. Non è possibile avere un numero così elevato di giocatori e non possiamo nasconderci quando gli avversari possono vedere la nostra porzione di schermo. Per non parlare, poi, della modalità a un solo giocatore, secondaria nella versione per PC ma fondamentale per il successo di un titolo per console. In ogni caso abbiamo potuto mettere le mani sulla versione completa di Quake 2 per Nintendo 64 e siamo felici di affermare che è molto, molto meglio di quanto immaginassimo.

Espansione!

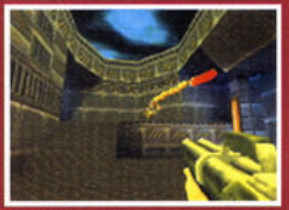
Infilando la scatoletta rossa e nera da 4 MB di Nintendo nel nostro Nintendo 64 potremo aumentare il numero di colori usati per gli effetti speciali, senza che il gioco sia minimamente rallentato.

▲ Buio e spettrale, fino a quando qualcuno non illumina l'intero livello con una scarica di BFG.

▲ Nel grande schema delle cose, questo è qualcosa che preferiremmo non vedere.

▲ L'expansion pak consente di migliorare colori e dettagli nella modalità a più giocatori. Niente di indispensabile, ma è una gradevole possibilità in più.

I ferri del mestiere!

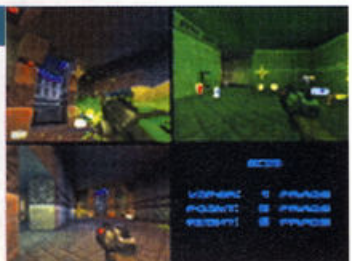
Ci sono tutte le armi presenti nella versione originale per PC, a eccezione delle stupide granate, e servono tutte in determinate situazioni. Il fucile è soddisfacente, il BFG favoloso, ma la mitragliatrice rimane la nostra preferita.

▲ È il momento di mostrare a questo Strogg le delizie del Super Shotgun. Un solo tiro preciso ed eccolo ridotto a uno spruzzo sulla tappezzeria. Splat!

▲ Nella versione originale di Quake c'erano rozzi quadratini che rappresentavano il sangue invece dei perfetti schizzi di Quake 2... e non abbiamo ancora visto un massacro in grande stile. Davvero sanguinolento.

▲ Il giocatore 1 è decisamente il pezzo grosso in questo scontro, grazie alla sua bella arma.

► Mi scusi, signore, le spiace se provo il mio nuovo mitra sulla sua testa?

Luci fantastiche!

A differenza della versione di Quake 2 per PC, quella per Nintendo 64 fa largo uso di effetti luminosi colorati per ravvivare un po' l'ambiente. Così sarà anche molto più facile vedere e uccidere i nostri amici nelle sfide a più giocatori.

QUAKE 2

Per i maniaci dell'animazione...

Come si vede in queste immagini, Quake 2 per Nintendo 64 ha un aspetto favoloso. Il movimento dei nemici e delle armi non è chissà che cosa, ma nessuno sentirà la mancanza di un po' di dettagli di animazione in più quando avrà visto la velocità e la fluidità dell'azione.

▲ L'elementare animazione della ricarica non è proprio impressionante, ma almeno riusciremo a capire cosa accade.

▲ Beccati questo! Non dovrà trascorrere molto tempo in agonia come in Turok 2. Sarà morto stecchito in un istante.

▲ Ciò che più conta è che ci sono un sacco di nemici da ammazzare e vengono fuori a un ritmo spaventoso.

LE ARENE

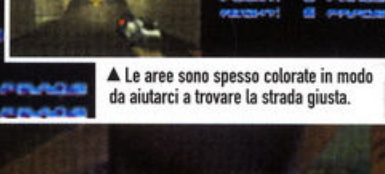
Nella versione che abbiamo provato ci sono dieci livelli per il gioco di gruppo tra i quali scegliere, tutti in esclusiva per il Nintendo 64. Sono tutti splendidamente progettati, zeppi di favolosi nascondigli e di armi segrete. Dopo giorni e giorni non abbiamo ancora trovato il nostro preferito: ci piacciono tutti!

▲ Il poveretto in basso a sinistra sta per ricevere una brutta lezione.

▲ È importante capire quando possiamo sparare tranquillamente e quando dobbiamo darcela a gambe.

Massacro!

La modalità a più giocatori di Quake 2 è perfetta: rapidissima e incredibilmente violenta. In dieci minuti di gioco potremo fare un bel massacro se saremo veloci con il grilletto.

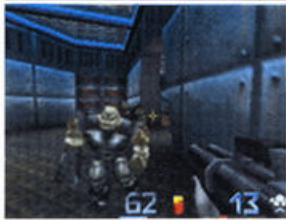
▲ Le aree sono spesso colorate in modo da aiutarci a trovare la strada giusta.

▲ Come nella versione per PC, leggeremo un messaggio sarcastico quando ci beccheremo un razzo o saremo coinvolti in un'esplosione di BFG.

Nuovo e migliore!

Per chi ha voglia di una bella carneficina solitaria, Quake 2 ha in serbo 19 livelli nuovi di zecca per la modalità a giocatore singolo, creati apposta per migliorare i deludenti livelli originari. Verso la fine diventano incredibilmente difficili, anche se gli enigmi si limitano ancora ai soliti interruttori e porte da aprire.

▲ Il percorso dei nuovissimi livelli, visto dallo schermo di scelta della missione.

▲ Lasciamo perdere i movimenti furtivi. Sa benissimo dove stiamo di casa e non abbiamo scampo.

► Ficchiamogli una pallottola in corpo e scappiamo prima che arrivino i suoi amici.

PRIME IMPRESSIONI

Grilletto facile o grilletto scarso?

Non c'è niente di meglio che essere piacevolmente sorpresi. Giocando per la prima volta con Quake 2 non abbiamo potuto fare a meno di restare impressionati vedendo quanto bene regga di

fronte alla versione classica per PC. Chiaramente la risoluzione è minore, dato che è impossibile ottenere su uno schermo televisivo la definizione di un monitor PC, ma i nuovi colori brillanti e gli effetti luminosi danno una dimensione del tutto nuova al vecchio mondo di Quake tutto beige e marrone. Rispetto ad altri titoli per Nintendo 64 come Turok 2 e GoldenEye, il modo in cui i nemici si muovono e le elementari animazioni della ricarica appaiono

datate, ma la velocità del gioco è straordinaria. Nella modalità a giocatore singolo, molto migliorata rispetto a quella per PC, tutto si muove a un ritmo frenetico, ma gli scontri di gruppo sembrano ancora più veloci. Non c'è alcun rallentamento: la quantità di fotogrammi al secondo è sempre perfettamente uniforme, a prescindere da quanto succeda sullo schermo. Se dovessimo proprio citare un aspetto del gioco che ci ha delusi, sarebbe il fatto che il suo aspetto è ancora un po' modesto rispetto ai titoli concorrenti. L'aspetto però conta fino a un certo punto, perché non avremo semplicemente il tempo di ammirare il panorama. Se perderemo la concentrazione per un solo istante saremo cancellati dal mondo. Favoloso.

il pagellino

Fantastici scontri a più giocatori, con una grafica fluidissima e una velocità mozzafiato.

La modalità a giocatore singolo non regge il confronto con titoli tipo GoldenEye e Turok 2.

quando uscirà?

È completo! Activision sta aspettando solo che siano pronte le cartucce del gioco.

L'abbiamo atteso per un sacco di tempo: speriamo di poter pubblicare una prova completa sul prossimo numero.

L'altro gioco di Rare? È proprio lui: ma se Donkey Kong 64 e Perfect Dark si prendono tutte le luci della ribalta, Jet Force Gemini è altrettanto valido...

JET FORCE GEMINI

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

Benché Jet Force Gemini sia stato oscurato negli ultimi mesi dai più famosi Perfect Dark e Donkey Kong 64, dopo la fiera E3 di Los Angeles c'è un sacco di gente convinta che sia il titolo più notevole del trio.

Naturalmente questa gente si sbaglia di grosso: tutti sanno infatti che Perfect Dark sarà il gioco più favoloso mai comparso sulla terra. Anche al suo confronto, però, Jet Force Gemini si merita comunque un 10 in pagella. Come in una versione più grande, migliore e più ricca del fantastico Body Harvest dell'anno scorso, l'aria carina di Jet Force Gemini non è che la copertura per un titolo zeppo di violenza sanguinaria. Il livello della sparatoria è tale da aver indotto Nintendo a esprimere qualche preoccupazione a proposito dell'età della coppia di protagonisti, facendo inserire qualche ritocco. Così, quando vedremo i due protagonisti del gioco, i gemelli Juno e Vela, si saranno trasformati da ragazzini armati fino ai denti a una coppia di ventenni o giù di lì. È una GROSSA differenza, ma ciononostante il gioco conserva, per fortuna, il suo splendore.

Attenti al cane!

Potremo anche giocare nel ruolo del cane Lupus, che ha perfino un jet pack che ci permetterà di sfrecciare tra le arene infestate dai nemici.

▲ Dai! Seduto, seduto! Bravo ragazzo. Occhi orribili, però.

Ti faccio vedere io!

Per rendere ancora più facile l'uso della sua prospettiva in terza persona, Jet Force Gemini fa sì che il nostro personaggio diventi trasparente quando la telecamera si avvicina troppo a lui. Avanti, facciamo fuori i nemici!

▲ L'effetto trasparenza è perfetto per permetterci di guardarci intorno facilmente. Guardiamo qui!

▲ Insetti. Un ingrediente essenziale di Jet Force Gemini. Mmm.

▲ Il movimento a 360 gradi ci permette di far fuori qualsiasi cosa intorno a noi.

◀ Il puntamento multiplo aumenta ancor di più le nostre possibilità di spargere sangue. Bricconcelli.

Come viaggiamo?

Non limitiamoci ad andare a piedi: saltiamo a bordo del veicolo multiuso Gemini e usiamolo come astronave, hovercraft o perfino come veicolo in stile Wipeout. L'ultima possibilità è quella più divertente.

▲ Wipeout? Non proprio. I gemelli però passeranno un sacco di tempo a bordo di vari veicoli.

▲ Notare lo straordinario campo visivo. Effetto nebbia? Puah! Che roba sarebbe?

I ferri del mestiere

L'arsenale di Jet Force Gemini è ricco di armi gustose, tutte in grado di provocare gravi danni. La nostra arma preferita è la sega circolare taglia-teste. Notare gli schizzi!

▲ Che esplosioni! Una tale varietà di armi significa un universo di sofferenza per quegli insetti.

◄ Nuotare sott'acqua è un altro modo di procedere in Jet Force Gemini.

► Incredibilmente, il gioco non necessita nemmeno di un expansion pack... e nonostante ciò ha un aspetto favoloso. Come ci è riuscita Rare?

PRIME IMPRESSIONI

Mentre il mondo intero è in attesa, domandiamoci: che gioco è Jet Force Gemini?

Jet Force Gemini. Ecco come funziona: il comando analogico

controlla il movimento, mentre Destra-C e Sinistra-C servono per sparare. Di conseguenza avremo la possibilità di girare attorno a un nemico sparandogli con il pulsante Z. L'effetto è un po' strano all'inizio, ma è un sistema efficace una volta che ci si ambienta. Le funzioni degli altri pulsanti sono più tradizionali: per saltare si preme il pulsante A, per ricaricare il pulsante B; R serve per prendere la mira, come in GoldenEye. Potremo inoltre scegliere tra un numero imprecisato di armi diverse per mezzo dei pulsanti Su-C e Giù-C. Prima di immergerci in Jet Force Gemini sarà d'obbligo che impariamo alla perfezione l'uso dei comandi, perché il gioco ci mette poco a diventare difficile. Dal momento che è in terza persona, almeno per la maggior parte del tempo come spiegato nel riquadro "Ti faccio vedere io!", eliminare più nemici senza una solida conoscenza dei comandi è ancora più difficile. Per fortuna, grazie alla intuitiva e ben congegnata telecamera del gioco non ci metteremo molto prima di imbottire di pallottole gli insetti. Comunque, mentre faremo pratica con i comandi, potremo sempre dare un'occhiata al panorama...

Sbudelliamoli!

Jet Force Gemini è un vero massacro, anche se non così su vasta scala come Turok 2. Possiamo decapitare, impalare, smembrare e far saltare in aria gli insetti!

▲ Sangue? In un gioco di Rare? Sì! Quegli insetti dovranno urlare davvero!

▲ Teniamo d'occhio l'angolo in alto a sinistra: è lì che vedremo la nostra disponibilità di munizioni.

Signori... ecco Floyd!

In Jet Force Gemini Floyd the Droid equivale a Navi in Zelda: svolazza al di sopra della nostra testa e ci avverte in tempo dei pericoli. Davvero utile.

► Navi. Floyd. Probabilmente Rare non ha dovuto pensarci troppo su.

▲ Ecco il vecchio Floyd. Appena a destra, là. Non si direbbe gran che, però...

◄ Vela passeggia per il favoloso mondo di Jet Force Gemini. Bella ragazza.

Gli Ewok... anche qui?

Queste palle di pelo con la testa piatta saranno l'obiettivo principale di molte missioni. Dovremo salvarne un certo numero per completare il livello. Come con gli scienziati di GoldenEye, però, potremo anche farne fuori qualcuno...

▲ Gli Ewok. Salviamoli ed emetteranno un guaito di gratitudine. Che carini...

▲ Una scena con gli Ewok. Guardiamoli radunarsi intorno a fuoco...

▲ Vela si incontra con una delle palle di pelo più importanti. Chissà che conversazione...

▲ Se ci sentiremo cattivi potremo farne fuori un paio.

il pagellino

Nessun problema: tutti gli elementi di Jet Force Gemini sembrano essere stati testati a fondo.

L'idea non è originalissima, ma in fondo che importa?

quando uscirà?

Jet Force Gemini arriverà a fine settembre, dopo qualche ritocco ai personaggi... e sarà un grande gioco!

Occhi aperti: ci sarà presto una prova completa su Games Master.

40 WINKS

Tutti abbiamo bisogno di un sonnellino ogni tanto. Ci fa sentire molto meglio. Perciò, quando un odioso individuo cerca di rovinarci questo piacere, dovremmo dargli una lezione...

NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!

C'è una netta penuria di giochi di azione e avventura in stile disegno animato decenti per la PlayStation. Certo, ci sono Ape Escape e ovviamente Spyro the Dragon e... ehm...

Non c'è dubbio che a questa scarna lista si aggiungerà tra poco 40 Winks. È un variopinto gioco di piataforme tridimensionale rivolto espressamente ai bambini. Perciò non rimaniamo sorpresi apprendendo che i due protagonisti del gioco sono un fratellino e una sorellina chiamati Ruff e Tumble. La trama comprende inoltre un burbero vecchio di nome Nitekap e il suo sfortunato tirapiedi Thread Bear, che non riescono a dormire perché abitano in una torre dell'orologio. Nitekap decide quindi che se lui non potrà schiacciare un pisolino, allora non potrà farlo nessun altro. Non che intenda mettere su per tutta la notte brani di Cristina D'Avena: sarebbe un sistema troppo scontato. Invece, decide di rapire i Wink, piccole creature che fanno sì che facciamo sempre bei sogni. Nitekap li trasforma quindi in Hoodwink, malvagi esseri che provocano incubi. Rimangono solo 40 Wink e sarà compito di Ruff e Tumble venire in loro soccorso...

A occhi aperti!

L'obiettivo è salvare i 40 Wink. Sono piccole creature dall'aspetto morbido, stranamente trasparenti.

▲ Accidenti, che mascelle! Ci sono un sacco di nemici da affrontare.

Un livello dopo l'altro

Il gioco comprende sei diversi mondi in cui dovremo aprirci la strada correndo, saltando, combattendo e nuotando: sono dedicati alla preistoria, all'incubo, al mondo subacqueo, ai boschi, allo spazio e ai pirati.

▲ "Entusiasmo e pericolo: queste le cose che un Jedi non cerca".

▲ Ci siamo sempre immaginati che i dinosauri fossero un po' più grossi.

▲ Zap! Se subiremo troppi danni ci sveglieremo e sarà 'game over'.

Prendi tutto!

Ci sono un sacco di oggetti da raccogliere nel gioco; per varcare le porte ci servirà una serie di simboli della luna. Bizzarro.

▲ Se vediamo un oggetto dai colori vivaci, è probabile che valga la pena raccoglierlo...

Sorpresa!

Nel gioco sono sparse un sacco di scatole a sorpresa. Saltando al loro interno verremo trasformati in uno fra quattro personaggi, ognuno dei quali dotato di una speciale abilità. Per esempio, il ninja dispone di un potente attacco con la spada, mentre il robot ha missili teleguidati e un dispositivo a razzo che gli permette di saltare più in alto.

▲ Trasformandoci nel mostro acquisteremo una forza prodigiosa.

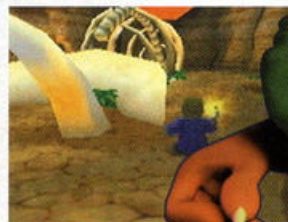
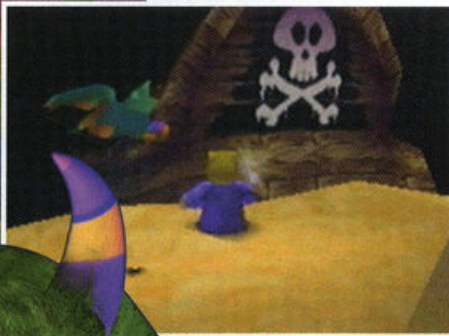
▲ Speriamo solo che non si lasci andare...

In coppia

La versione per Nintendo 64 è più o meno allo stesso stadio di lavorazione di quella per la PlayStation. I suoi livelli sono gli stessi e offre la consueta compatibilità per Expansion Pak e Rumble Pak. A differenza della versione per la console Sony, però, presenta anche una modalità cooperativa a due giocatori a schermo condiviso. In essa, per esempio, mentre un giocatore risolve un enigma l'altro potrà varcare una porta appena aperta.

▲ La grafica, gli effetti tridimensionali e la struttura dei livelli sono splendidi.

▲ Guarda dove metti quella spada, amico bello.

▲ Malgrado la ricca schiera di ottimi platform per Nintendo 64, 40 Winks dovrebbe fare la sua figura...

Sonno profondo

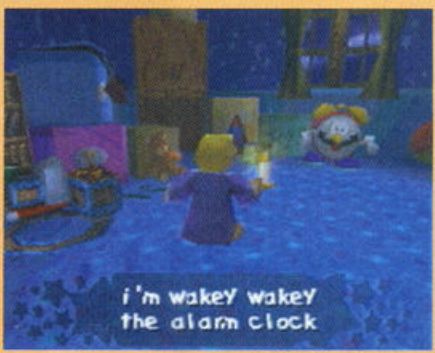
Dal momento che l'intero gioco si svolge a Dreamland, ovvero il Paese dei Sogni, svegliarsi non è l'ideale. Il numero di 'Z' indica la profondità del nostro sonno. Se subiremo dei danni a opera di un nemico le nostre Z diminuiranno.

▲ Se c'è qualcosa che ci farà svegliare senza dubbio, sarà sognare i morti viventi... Aaaah!

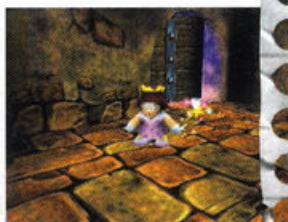
▲ Non siamo sicuri di che razza di uccello si tratti. Speriamo che non decida di liberarsi l'intestino sulla testa di Ruff...

▲ I livelli subacquei ospitano avversari altrettanto pericolosi. Questo squalo non ha un'aria molto allegra...

SVEGLIA!

Quando ci troveremo in difficoltà di fronte a una determinata sezione del gioco apparirà una sveglia chiamata Wakey Wakey, che ci offrirà consigli, suggerimenti e... ehm, tazze di latte caldo.

Creature del buio...

Ci sono un sacco di nemici insidiosi con i quali misurarci: zombi, pipistrelli, ragni, scheletri, draghi, alieni... Per fortuna che uno dei costumi rende i nostri eroi invincibili. Per Ruff è quello da giullare, per Tumble quello da fata.

▲ Sa cantare, ballare, fare il giocoliere ed è indistruttibile!

▲ Purtroppo il costume da fata di Tumble è di due taglie troppo piccolo per lei.

PRIME IMPRESSIONI

Un'avventura nel sonno... o un gioco che fa dormire?

Sulle prime avevamo qualche dubbio su 40 Winks. La PlayStation non offre esattamente una scelta favolosa

di platform. Dover salvare piccole creature che ci impediscono di avere gli incubi, poi, sembra un po' stupido. Sebbene la trama dia abbastanza sul ridicolo, però, non dobbiamo lasciarci ingannare: 40 Winks, infatti, si preannuncia come un ottimo gioco. Gli sviluppatori hanno dedicato particolare impegno a rendere veloce il gioco, perciò non dovremo trascorrere ore nell'esplorazione della stessa

area. Il gioco è opportunamente brillante e variopinto e lo scorrimento è molto fluido. Quanto alla grafica, è superba e presenta alcuni sfondi e scenari veramente gradevoli. Il gioco trabocca inoltre di idee innovative che dovrebbero farne qualcosa di più del solito platform. La possibilità di saltare all'interno di una scatola a sorpresa trasformandoci in un nuovo personaggio con speciali poteri è una trovata eccellente. L'unico rischio è che il gioco non abbia troppa profondità e longevità. Ci sono solo 18 livelli di base, oltre a un livello secondario di corse e un livello boss extra per ciascuno dei sei mondi. Per la maggior parte, però, si tratta solo di correre, saltare e nuotare qua e là alla ricerca di bonus.

il pagellino

Ha tutti gli ingredienti per essere uno dei migliori platform per PlayStation.

La trama e i personaggi infantili potrebbero tenere alla larga alcuni giocatori.

quando uscirà?

Tutto il gioco deve essere rivisto, ma GT si sta dando da fare per completarlo.

La pubblicazione è fissata per la fine di ottobre. Lo recensiremo non appena metteremo le mani su una copia completa.

IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

LUGLIO

16	Carmageddon	SCI	PSX
16	Castrol Superbikes	THQ	PSX
16	Kingsley	Sony	PSX
16	Point Blank 2	Sony	PSX
16	Tarzan	Sony	PSX
16	Silent Hill	Konami	PSX
16	Carmageddon	SCI	N64
16	Tetris 64	THE	N64
16	Jagged Alliance 2	Virgin	PC
16	PGA Golf '99	Sierra	PC
16	Battleships	THE	GB
16	Carmageddon	SCI	GB
16	Conker's Pocket Tales	THE	GB
16	F1 World Grand Prix	THE	GB
16	Missile Command	THE	GB
16	R-Type DX	THE	GB
16	Silicon Valley	Take Two	GB
23	Superman	Titus	N64
23	Cuthroats	Eidos	PC
23	Bug's Life	THE	GB
30	C&C 64	THE	N64
N.D.	Carmageddon Rally	SCi	PC
N.D.	Corsairs	EA	PC
N.D.	Daikatana	Eidos	PC
N.D.	Discworld Noir	GTI	PC
N.D.	Flanker 2	Eidos	PC
N.D.	Fly	Take Two	PC
N.D.	Mortyr 2093-1944	Ubisoft	PC
N.D.	Star Trek First Contact	Interplay	PC
N.D.	Ultima Ascension	EA	PC
N.D.	X-Com: Alliance	Hasbro	PC

AGOSTO

6	Chocobo	Sony	PSX
6	Premier League STARS	EA	PSX
6	Revolt	Acclaim	PSX
6	South Park	Acclaim	PSX
6	WWF Attitude	Acclaim	PSX
6	Revolt	Acclaim	N64
6	WWF Attitude	Acclaim	N64
6	Caesar's Palace 2	Interplay	GB
6	Wicked Surfing	Interplay	GB
13	Quake 2	Activision	PSX
13	Speed Freaks	Sony	PSX
13	Spiderman	Activision	PSX
13	This is Football	Sony	PSX
13	Spiderman	Activision	N64
20	Bass Hunter	THE	GB
27	Shadowman	Acclaim	PSX
27	Shadowman	Acclaim	N64
27	Homeworld	Sierra	PC
27	Antz	THE	GB
27	Track 'n' Field	THE	GB
N.D.	Blade	Activision	PC
N.D.	Civilisation 2: TOT	Activision	PC
N.D.	Draken	GTI	PC
N.D.	FA Prem League Man 2	EA	PC
N.D.	FIFA 2000	EA	PC
N.D.	Giants	Interplay	PC
N.D.	Premier League Soccer	Eidos	PC
TBC	Prince of Persia 3D	Broderbund	PC
N.D.	Shadowman	Acclaim	PC
N.D.	Shadow Company	Take Two	PC
N.D.	Urban Chaos	Eidos	PC

SETTEMBRE

3	Alien Resurrection	Fox	PSX
3	Gran Turismo 2	Sony	PSX
3	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PSX
3	No Fear Downhill M/B	C/masters	PSX
3	Pocket Station	Sony	PSX
3	Shao Lin	THQ	PSX
3	SW: Phantom Menace	LucasArts	PSX
3	SW: Pod Racer	LucasArts	PSX
3	Xena Warrior Princess	Sony	PSX
3	Hybrid Heaven	Konami	N64
3	Perfect Dark	THE	N64
3	Rugrats	THQ	N64
3	Alien Resurrection	Fox	PC
3	Asteroids	THE	GB
3	TOCA Touring Cars	C/masters	GB
3	Yoda Stories	THE	GB
10	Eagle One Harrier Attack	Sony	PSX
10	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PSX
10	Mission Impossible	Infogrames	PSX
10	Rainbow Six	Take Two	PSX
10	Rayman 2	Ubisoft	PSX
10	UEFA Striker	Infogrames	PSX
10	Um Jamma Lammy	Sony	PSX
10	Unification	Sony	PSX
10	Looney Toons Race	Infogrames	N64
10	Magical Tetris	Infogrames	N64
10	Rainbow Six	Take Two	N64
10	Road Rash 64	THQ	N64
10	Starcraft 64	Sierra	N64
10	Super Smash Bros	THE	N64
10	Tetris 64	THE	N64
10	Half Life Team Fortress 2	Sierra	PC
10	Middle Earth	Sierra	PC
10	Mission Impossible	Infogrames	PC
10	Navy SEALS	Infogrames	PC
10	Rayman 2	Ubisoft	PC
10	Banjo-Kazooie	THE	GB
10	Mission Impossible	Infogrames	GB
10	Looney Tunes	Infogrames	GB
10	Resident Evil	Virgin	GB
17	Jet Force Gemini	THE	N64
17	Gabriel Knight 3	Sierra	PC
17	NASCAR 3	EA	PC
17	Pharoah	Cryo	PC
17	Rainbow Six 2	Take Two	PC
23	Blue Stinger	Sega	DC
23	Cool Boarders DC	Sega	DC
23	Dreamcast	Sega	DC
23	Sega Rally 2	Sega	DC
23	Sonic Adventure	Sega	DC
23	Soul Calibur	Sega	DC
23	Trick Style	Acclaim	DC
23	UEFA Striker	Infogrames	DC
23	Virtua Fighter 3tb	Sega	DC
24	Earthworm Jim 3D	Interplay	N64
24	F1 '99	Psygnosis	PSX
24	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
24	Prince Naseem Boxing	C/masters	PSX
24	World Driver Champ	THE	N64
24	Asterix	Infogrames	PC
N.D.	Black & White	Eidos	PC
N.D.	Age of Empires 2	Microsoft	PC
N.D.	C&C Tiberian Sun	EA	PC
N.D.	Driver	GTI	PC
N.D.	Flight Simulator 2000	Microsoft	PC
N.D.	Force Commander	LucasArts	PC
N.D.	Indiana Jones: Infernal	LucasArts	PC
N.D.	Interstate '82	Activision	PC
N.D.	Prey	GTI	PC
N.D.	Quake 3	Activision	PC
N.D.	Starlancer	Microsoft	PC

In uscita in Giappone

I giochi che aspettano con ansia...

N.D. | Soul Calibur | Namco | DC

I giapponesi amano i picchiaduro e uno bello come questo scatenerà senz'altro un putiferio.

N.D. | Res Evil: Veronica | Capcom | DC

Quando non c'è gente da picchiare, si divertono a far saltare le teste con una pistola. E vai!

LUG | Dino Crisis | Capcom | PSX

Se poi non possono staccare la testa agli zombi, spostano la loro attenzione sui dinosauri.

N.D. | Shenmue | Sega | DC

Se infine non possono fare nessuna di queste cose, spendono 6 milioni di dollari per sviluppare un nuovo gioco.

Attenzione a non perdere questi!

Si torna tristemente a scuola...

Mettiamo le nostre bramose mani su questi gioiellini e dedichiamo più tempo alla nostra console. WWF Attitude è il miglior gioco di wrestling a cui abbiamo mai giocato e Quake 2 per PlayStation è uno sparatutto con prospettiva in prima persona davvero unico. È inutile uscire quando ci sono dei giochi del genere in circolazione.

AGO | WWF Attitude | Acclaim | PSX

Sarà divertentissimo spaccare la faccia ai propri amici senza che nessuno si arrabbi.

AGO | Quake 2 | Activision | PSX

Il più celebre sparatutto 3D finalmente arriva sulla PlayStation. Non perdiamocelo.

Data	Titolo	Editore	Formato
N.D.	Starship Troopers	Hasbro	PC
N.D.	Star Trek: First Contact	Hasbro	PC
N.D.	Star Trek: Vulcan Fury	Interplay	PC
N.D.	World Cup Rugby	EA	PC

OTTOBRE

Data	Titolo	Editore	Formato
1	WCW Mayhem	EA	PSX
1	Diablo 2	EA	PC
1	Desert Fighters	EA	PC
1	USM 2000	Sierra	PC
1	Daffy Duck	Infogrames	GB
8	Mortal Kombat Gold	GTI	PSX
8	Tony Hawkes P/Board	Activision	PSX
8	Mortal Kombat Gold	GTI	N64
8	Tony Hawkes P/Board	Activision	N64
8	Mortal Kombat Gold	GTI	GB
8	Mortal Kombat Gold	GTI	DC
8	Raven War	GTI	PC
8	Pokemon Blue	THE	GB
8	Pokemon Red	THE	GB
8	Revolt	Acclaim	GB
8	Star Wars Racer	THE	GB
8	Tarzan	THE	GB
8	Tenchu 2	Activision	PSX
15	Destruction Derby 3	THE	N64
15	Mario Golf	THE	N64
22	3D Ultra Pool	Sierra	PC
22	3D Ultra RC Racing	Sierra	PC
22	3D Ultra Trans	Sierra	PC
22	Pro X Racer	Activision	PC
28	Music 2	C/masters	PSX
29	Special Forces	Sony	PSX
29	Resident Evil 2	Virgin	N64
29	Twelve Tales Conker 64	THE	N64
29	Power Stone	Virgin	DC
30	Constructor	Sony	PSX
N.D.	Battlezone 2	Activision	PC
N.D.	Max Payne	GTI	PC

NOVEMBRE

Data	Titolo	Editore	Formato
5	Final Fantasy 8	Sony	PSX
5	Spyro the Dragon 2	Sony	PSX
5	Get Bass Fishing	Sega	DC
12	Apocalypse	Platinum	PSX
12	Wipeout '99	Sony	PSX
12	Police Quest SWAT 3	Sierra	PC
12	Magical Tetris	Tetris	GB
19	Fear Factory	Activision	PSX
19	Ready 2 Rumble	Midway	PSX
19	Sled Storm	GTI	PSX
19	Space Invaders	Activision	PSX
19	WWF	THQ	PSX
19	Armourines	Acclaim	N64
19	Mario Artist and Camera	THE	N64
19	Nuclear Strike	THQ	N64
19	Ready 2 Rumble	Midway	N64
19	Space Invaders	Activision	N64
19	WWF	THQ	N64
19	Half Life Expansion Pack	Sierra	PC
19	Ready 2 Rumble	Midway	GB
19	Space Invaders	Activision	GB
19	WWF	THQ	GB
19	Ready 2 Rumble	Midway	DC
19	Supreme Snowboarding	Sega	DC
23	Metropolis Street Racer	Sega	DC
26	Die Hard Trilogy 2	Fox	PSX
26	FIFA 2000	EA	PSX
26	Formula One	Eidos	PSX
26	ICC Cricket	EA	PSX
26	Knockout Kings 2000	EA	PSX
26	Resident Evil 3: Nemesis	Eidos	PSX
26	Tomorrow Never Dies	MGM	PSX
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	PSX
26	Wu Tang Clan	Activision	PSX
26	Donkey Kong World	THE	N64
26	Knockout Kings 2000	EA	N64
26	South Park Racing	Acclaim	N64
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	N64
26	Worms	Infogrames	N64
26	Worms	Infogrames	GB
26	Die Hard Arcade 2	Sega	DC
26	House of the Dead 2	Sega	DC
26	Vigilante 8: 2nd Offense	Activision	DC
27	NHL Hockey '99	EA	N64
N.D.	Carm 3 Death Race	SCI	PC
N.D.	Duke Nukem 4Ever	GTI	PC
N.D.	Formula One	Eidos	PC
N.D.	Le Mans 24 Hour	Infogrames	PC
N.D.	Messiah	Interplay	PC
N.D.	Obi-Wan: Dark Forces 3	LucasArts	PC
N.D.	Theme Park 2	EA	PC

DICEMBRE

Data	Titolo	Editore	Formato
3	Road Rash Unchained	EA	PSX
3	Saboteur	Eidos	PSX
11	Cyber Shock Pad	Blaze	PSX
17	Crash Bandicoot Rally	Sony	PSX
18	Tonic Trouble	Ubisoft	PSX
N.D.	Draken	Psygnosis	PSX

DA CONFERMARE

Data	Titolo	Editore	Formato
N.D.	Actua Soccer 4	Gremlin	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Dino Crisis	Virgin	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Fighting Force 2	Eidos	PSX
N.D.	GTA 2	Take Two	PSX
N.D.	ISS '99	Konami	PSX

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente conosciute al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

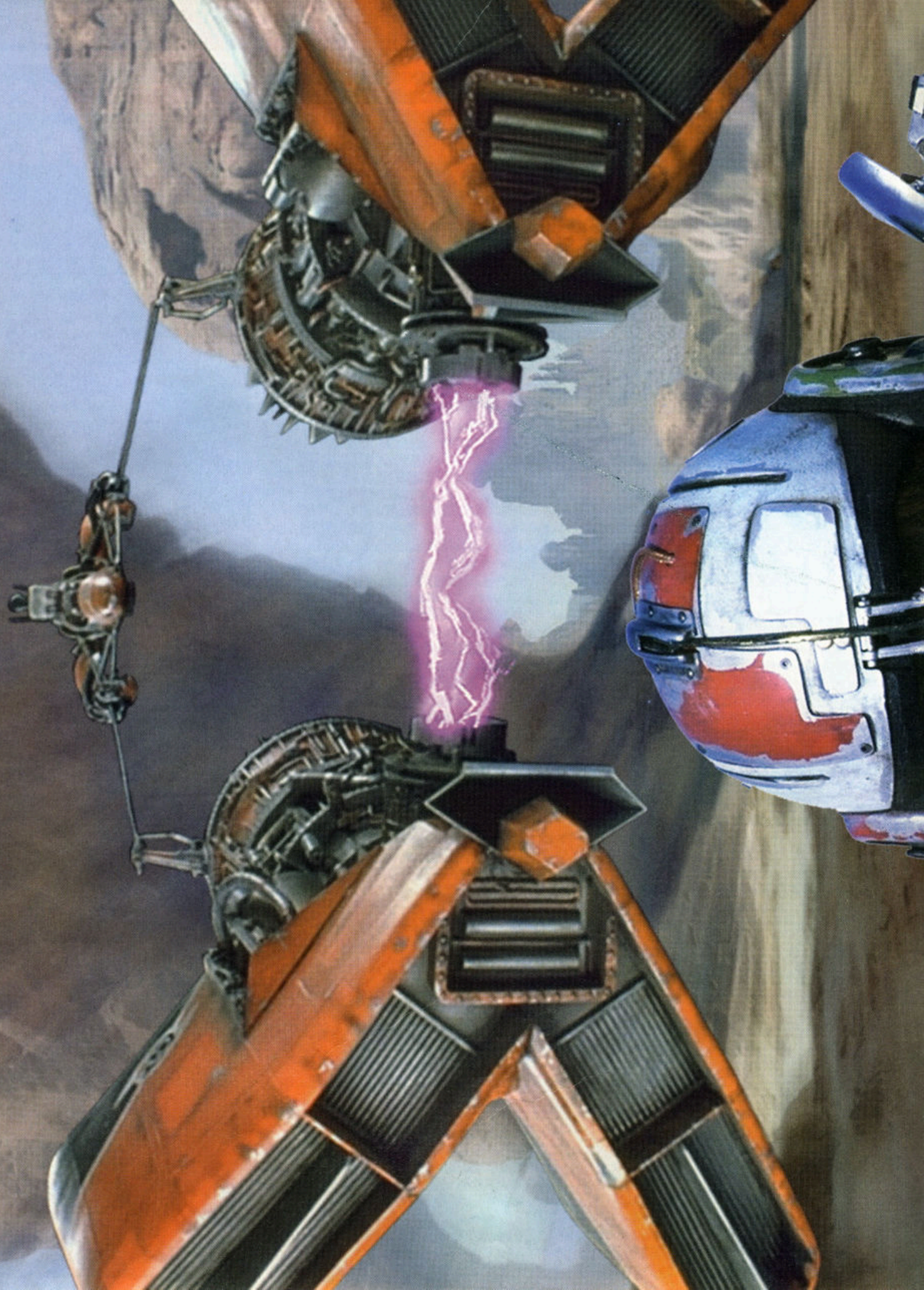
Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it

#29 STAR WARS: RACER

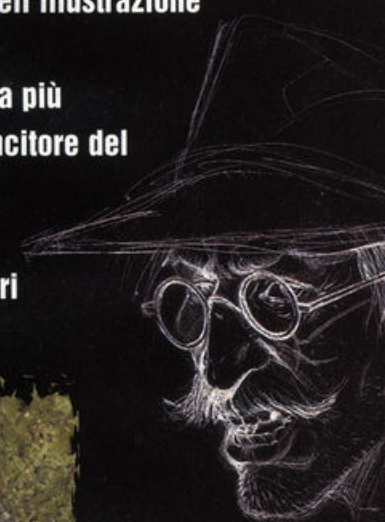
one

La missione Il mistero L'avventura

Più di 200 paesaggi da esplorare a 360°.

Più di 50 enigmi da risolvere in un gioco che unisce realtà e mistero, fantasia e pericolo.

Il tutto in uno scenario magistralmente disegnato dal maestro dell'illustrazione Benoit Sokal.

Il gioco d'avventura più venduto in Italia, vincitore del Primo premio a "Imagina99" ti aspetta nei migliori negozi.

MICROÏDS fallo per gioco.

www.microids.com

SILENT HILL F.A.Q.

Perduti nel buio? Nascosti e tremanti nelle fognature? Feriti all'interno della scuola? Niente paura: ecco un raggio di luce che illumina l'eterna notte di Silent Hill.

Utilizzando questa guida, ricordiamo che contiene solo l'elenco degli oggetti che è veramente indispensabile raccogliere. Quando si fa riferimento a una classe o a una stanza 'in basso a sinistra' si intende, a meno di una diversa indicazione, la sua posizione sulla mappa. Mappa che consigliamo di usare il più possibile per evitare di perderci nella nebbia.

L'INIZIO

OK, lo spettacolo può cominciare. Harry riprende conoscenza dopo il suo incidente stradale e noi ci ritroviamo in mezzo alla foschia nevosa di Silent Hill. Un filmato mostrerà Cheryl, nostra figlia, scomparire nella nebbia. Seguiamola lungo un vicolo fino a un cancello, proprio in fondo. Ignoriamo la scritta 'Attenti al cane' e varchiamo il cancello, seguendo il sentiero fino al retro dell'edificio. Mentre proseguiremo si farà buio; cerchiamo però di essere coraggiosi e ci ritroveremo davanti a un filmato raffigurante un cadavere in decomposizione. Svoltando, quindi, troveremo alcuni piccoli mostri pelosi armati di artigli. Non cerchiamo di combattere né di fuggire: passiamo semplicemente oltre. Non subiremo alcun danno grave e ci risveglieremo illesi nel Café. È stato solo un sogno? Cybil, l'amichevole poliziotta, parlerà con noi e ci darà una pistola. Quando se ne sarà andata, perlustriamo il locale cercando i seguenti oggetti: due bevande energetiche, un coltello, la mappa, il taccuino per salvare il gioco e una torcia. Armiamoci quindi della pistola. Raggiungiamo la porta: questo attiverà un filmato in cui appariranno la radio e un bestione alato che irromperà attraverso la finestra. Uccidiamo il mostro, poi raccogliamo la radiolina e usciamo dal Café.

▲ Sembra che ovunque seguiamo Cheryl ci siano morte e distruzione. Chi ha il malocchio: noi o quella bambina? Sarà anche la figlia di Harry, ma forse lui farebbe meglio a lasciarla perdere.

▲ Una bestiaccia alata balza nel Café per assaggiare la nostra spalla.

LE STRADE

Svoltiamo a destra: troveremo due scatole di pallottole su una panchina subito all'esterno. Dovremo quindi raggiungere e perlustrare Finney Street, dove avevamo seguito Cheryl. Lungo il percorso incontreremo cani-demone e bestiacce alate. Se decideremo di sparare contro di loro, ricordiamoci di finirli con un bel calcio quando li avremo abbattuti: quando saranno veramente morti perderanno sangue. Altrimenti, potremo anche proseguire correndo ed evitare così i mostri. Dirigiamoci verso il cancello in fondo al vicolo, varchiamolo e seguiamo il sottile sentiero raccogliendo le due scatole di pallottole. Proprio in fondo, sotto alcune assi, troveremo un tubo d'acciaio, un tentativo artistico di Cheryl e un biglietto che ci dirà di raggiungere la scuola. Arrivare alla scuola non sarà però facile come potrebbe sembrare, perché molte strade hanno buche enormi. Sarà quindi il momento ideale per mettere da parte un po' di bonus prima di proseguire. Arriviamo in fondo a Bachman Street e troveremo il camion di Harry, dove potremo bere una bevanda energetica. Proseguendo, facciamo una visita al Convenience Store, dove potremo trovare altre tre bevande, un kit di pronto soccorso e un save point. Imbocchiamo quindi il vicolo dietro il Café, a destra di Finney Street. A metà strada, vedremo un cancello che conduce a un piccolo campo da basket. All'interno troveremo una bevanda energetica e la chiave di Woodman. Continuando lungo il vicolo, oltrepassata Matheson Street, troveremo un altro stretto vicolo dove potremo raccogliere due scatole di pallottole. Da qui svoltiamo a destra e poi a sinistra quando raggiungeremo Ellroy Street. Proseguiamo verso nord fino a quando non potremo procedere oltre, poi svoltiamo a destra e oltrepassiamo il ponte. Qui troveremo altre pallottole e, nel baule della carcassa di un'auto della polizia, la chiave di Lion; attenzione però alle due bestie alate. Proseguiamo verso sud lungo Ellroy Street, fino a raggiungere un baratro che ci impedirà di procedere. Attraversiamo la buca passando sopra l'asse e ispezioniamo la cassetta delle lettere, dove troveremo la chiave Scarecrow e un po' di energia sui gradini. Ritorniamo quindi indietro, ripercorrendo la strada a ritroso e svoltiamo a sinistra imboccando Matheson Street. Guardando sulla mappa troveremo un vicolo vicino alla lettera 'E': qui potremo trovare un kit di pronto soccorso. Svoltando quindi a sinistra su Levin Street, scopriremo dell'energia nell'ultima casa a sinistra, guardando dall'interno del gioco. Ritorniamo su Matheson Street e procediamo verso ovest quanto più possibile, fino a incontrare un altro baratro che ci impedirà di proseguire. Qui troveremo dei pezzi di carta sporchi di sangue, tra i quali anche un altro messaggio che ci dirà di andare nella 'casa del cane'. Dovremo quindi trovare un canile. Localizziamo la capanna di legno a metà del lato sinistro di Levin Street. Liberiamoci dei cani-demone prima di intrufolarci all'interno. Qui troveremo una chiave che ci permetterà di aprire la casa a cui è annesso il canile. Una volta all'interno della casa troveremo un save point, alcune pallottole, un kit di pronto soccorso e un po' di energia. Raggiungiamo la porta sul retro e ispezioniamo la mappa per trovare altri scarabocchi, poi usiamo le tre chiavi per aprire la porta. Il cielo si farà buio quando entreremo in giardino, perciò prepariamoci a usare la torcia. Prendiamo le due bevande

▲ Una macchina della polizia fracassata! Frughiamo nel baule e prendiamo la chiave.

▲ Silent Hill può piombare nella più profonda oscurità in qualsiasi momento.

LA SCUOLA

▲ Non potremo entrare in tutte le case e in tutti i veicoli di Silent Hill, ma varrà la pena fare un giro. Una visitina all'autobus della scuola è d'obbligo.

energetiche sul tavolo, usciamo attraverso la porta sul retro, poi svoltiamo a destra imboccando il vicolo. Ci troveremo ora dall'altro lato dei baratri e potremo quindi raggiungere la scuola. Troveremo energia e pallottole per la pistola vicino al tratto crollato di autostrada in fondo a Midwich Street; gli stessi oggetti sono disponibili anche nel vicolo vicino alla lettera 'O' di 'Old Silent Hill' sulla mappa. Appena prima di raggiungere la scuola, entriamo nell'autobus: troveremo un altro save point e un po' di energia. Nell'atrio della scuola, prendiamo la mappa sulla panchina bianca, poi

▲ La torre dell'orologio della scuola funziona da ingresso nella tenebrosa dimensione alternativa.

entriamo attraverso la porta principale. Andiamo a sinistra e analizziamo le tracce di sangue nell'area della Reception. Nella stanza dietro la Reception troveremo alcune pallottole. Dirigiamoci quindi verso l'infermeria dove troveremo un save point, un kit di pronto soccorso e dell'energia all'interno dello scaffale di vetro. Raggiungiamo la doppia porta di fronte all'ingresso principale e attraversiamo il cortile della scuola. Teniamoci lungo i bordi per evitare i nani pelosi ma facciamo attenzione alla torre dell'orologio in uno degli angoli. Entriamo nell'altro braccio della scuola. Ora ci troveremo di fronte a un sacco di mostriciattoli pelosi che ci arriveranno all'altezza del ginocchio. Potremo evitarli, perciò diamo loro ujn bel calcio quando cercheranno di attaccarci alle

▲ Un bambino trasparente! Fa strani rumori, ma è inoffensivo. Sarà vero?

gambe. Superate le doppie porte, andiamo a sinistra attraverso una porta laterale; all'interno della porta di fronte troveremo alcune pallottole. Saliamo quindi le scale fino al primo piano. Entriamo nell'aula vicino alle scale, balziamo verso la lavagna evitando i due nemici e prendiamo l'energia. Lasciamo la stanza e dirigiamoci verso i gabinetti femminili, dove due mostri pelosi stanno di guardia ad alcune pallottole. Torniamo a salire le scale ed entriamo attraverso la doppia porta dall'altra parte. Corriamo all'interno della prima porta a sinistra. Qui dovremo prendere alcuni flaconi di sostanze chimiche. Usciamo e varchiamo la porta successiva. All'interno troveremo alcune pallottole e una mano di pietra che stringe un medaglione d'oro. Usiamo le sostanze chimiche per sciogliere la mano e prendiamo il medaglione. Una volta usciti troveremo un po' di energia nella biblioteca e alcune pallottole nell'aula in basso a destra sulla mappa; poi ritorniamo al piano terra. All'interno dell'aula in alto a destra al piano terra troveremo un po' di munizioni. Ricordiamoci di esaminare tutte le porte, in modo da

▲ Questa mano stringe forte il medaglione.

poter segnare la mappa e individuare il percorso più facile. Raggiungiamo la torre dell'orologio in cortile e inseriamo il medaglione d'oro nella fessura a destra. Sentiremo un tremito, poi le lancette segneranno le 12. Ora potremo affrontare la seconda parte dell'enigma. Guardiamo la mappa, poi raggiungiamo l'aula di musica. All'interno troveremo un pianoforte. Esaminiamo la poesia sul muro, che ci darà indicazioni su come raggiungere il medaglione d'argento. Se non riuscissimo a decifrare l'enigma, ecco come dovremo fare. Esaminando i tasti del pianoforte scopriremo che ce ne sono 12 che suonano. Assegnando loro dei numeri a partire da sinistra, comprendendo i tasti neri, dovremo suonarli in quest'ordine: 3, 10, 11, 8 e 2. Nessuno di questi tasti funziona, perciò ogni volta sentiremo solo un rumore sordo. Se avremo suonato la giusta sequenza, il medaglione d'argento dovrebbe cadere sul pavimento. Portiamolo alla torre dell'orologio e inseriamolo nella fessura rimasta vuota. Ora le lancette indicheranno le 5. Andiamo nella stanza delle caldaie per un po' di energia. Ritorniamo al primo piano. Individuiamo il percorso migliore per raggiungere le scale in basso a destra. Andiamo al seminterrato, entriamo nel locale caldaie e premiamo il pulsante rosso. Torniamo alla torre dell'orologio ed entriamo.

TRAPANO DA ROCCIA

Se non vogliamo usare la benzina per la sega a motore, prendiamo il trapano da roccia nel deposito sotto la stanza di controllo del ponte. Purtroppo però non potremo camminare mentre lo useremo; inoltre, è meno efficace della sega.

L'ALTRA DIMENSIONE

Raggiungiamo la scala per uscire dalla torre dell'orologio: ci ritroveremo nuovamente in cortile, ma tutto quanto sarà leggermente diverso. Benvenuti nella dimensione alternativa di Silent Hill! Nella scuola, ora, troveremo anche scarafaggi giganti. Non sono molto duri da eliminare: basteranno una revolverata e un calcio per finirli. Raggiungiamo il lato opposto della torre dell'orologio e troviamo le tre porte. Entriamo in quella proprio di fronte e prendiamo un po' di energia. Entriamo quindi nel deposito e prendiamo la palla di gomma. Infine entriamo nella terza porta e attraversiamo l'atrio fino a raggiungere l'ingresso del corridoio est. Apriamo le doppie porte, poi voltiamoci ed entriamo nell'aula in alto a destra. Guardiamo la mappa per farci un'idea della posizione delle porte, in modo da poter entrare nell'aula in basso a destra senza che i mostri pelosi ci diano troppi problemi. In questa seconda aula troveremo una chiave gialla. Prendiamola e lasciamo la stanza attraverso la porta in basso. Ripercorriamo il corridoio, raccogliamo un po' di energia e ritorniamo alle doppie porte in basso raggiungendo quindi l'infermeria, dove potremo salvare il gioco. Superando i mostri pelosi, raggiungiamo la stanza dietro la Reception, dove troveremo pallottole e una porta. Apriamola con la chiave gialla ed entriamo. La parte che segue è abbastanza complessa, perciò facciamo attenzione. Entriamo nei gabinetti femminili, poi usciamo di nuovo. A quel punto ci ritroveremo al primo piano: i gabinetti, infatti, si saranno sollevati come un ascensore. Entriamo quindi nel bagno maschile al primo piano, prendiamo un po' di pallottole e di... cartucce per il fucile! Prendiamo l'ascensore nel bagno femminile per scendere al piano terra ed entriamo quindi nel bagno maschile. Avviciniamoci allo stanzino: ai piedi di un muro troveremo il fucile. Passiamo attraverso l'aula in alto a sinistra, dove troveremo alcune pallottole e parliamo al telefono. In cima alle scale, percorriamo il corridoio principale a destra, passando attraverso le aule e raccogliendo tutti gli oggetti che troveremo. Raggiungiamo il corridoio dell'aula di musica, poi dirigiamoci verso la stanza degli armadietti. Raggiungiamo l'estremità degli armadietti ed esaminiamo quello che sbatte. Durante il percorso troveremo la chiave del deposito della biblioteca. Ritorniamo alle scale in alto a destra e andiamo sul tetto. Raggiungiamo il muro in fondo ed esaminiamo i vari buchi nella grondaia. All'interno di uno di essi vedremo una chiave. Per estrarla dovremo usare la palla di gomma per tappare il buco centrale e azionare quindi la valvola dell'acqua. Ritorniamo poi in cortile. A destra delle doppie porte in alto vedremo la chiave accanto alla grondaia. Risaliamo le scale ed entriamo nel deposito della biblioteca. Raccogliamo il kit di pronto soccorso ed entriamo nella biblioteca. Prendiamo le pallottole. Leggendo il libro, scopriremo di dover combattere contro una specie di lucertola. Usando la chiave appena recuperata, raggiungiamo l'aula in alto a destra e, passando attraverso le aule, dirigiamoci verso l'ala destra della scuola. Scendiamo lungo le scale in basso a destra e apriamo la porta con la grata. A questo punto sarà meglio fare un salto in infermeria per salvare il gioco. Armiamoci di fucile e dirigiamoci nel seminterrato. All'interno del deposito troveremo alcune fiale e cartucce per il fucile, che dovrebbero essere sufficienti come equipaggiamento per affrontare il boss. Entriamo nel locale dove si trova il generatore: al suo posto troveremo un cancello. Per aprirlo, ruotiamo due volte verso sinistra la manopola a destra, poi ruotiamo una volta verso destra la manopola a sinistra. Presto!

▲ Quando passa alla dimensione alternativa, la scuola deve essere esplorata da capo.

LA LUCERTOLA

Come dovremmo aver intuito leggendo il libro, dovremo attendere che la lucertola apra la bocca.

Malgrado le sue dimensioni, la lucertola è meno feroce di quanto potremmo credere. Quando aprirà la bocca sarà più pericolosa, ma anche più vulnerabile.

Il rettile è molto lento e non ci provocherà gravi danni urtandoci con il naso. Non dovremo che spararagli in faccia cinque o sei volte: a quel punto si fermerà e aprirà leggermente le fauci. Da questo momento, ogni volta che ci verrà vicino aprirà completamente la bocca e tenterà di divorarci. Quando si avvicinerà, camminiamo

SEGA A MOTORE

La troveremo nella vetrina del negozio Cut-Rite; prima però dovremo procurarci la benzina al distributore. È un'arma molto efficace contro le infermiere. Non dovremo che stare fermi e loro andranno a gettarsi da sole sulla lama.

all'indietro imbracciando il fucile. Quando ci offrirà una visuale panoramica delle sue tonsille, rinfreschiamogli l'alito con qualche fucilata. Camminando all'indietro facciamo attenzione a non rimanere intrappolati con le spalle al muro: cerchiamo quindi di arretrare descrivendo una traiettoria circolare. La lucertola dovrebbe schiattare abbastanza rapidamente: non si tratta del boss più tosto. Si dissolverà quindi sul pavimento. Dopo un breve filmato nel quale potremo vedere una figura spettrale, ci ritroveremo nuovamente nella scuola normale. Prendiamo la chiave lasciata cadere dall'apparizione. È la chiave della casa di K Gordon, una delle insegnanti. Per scoprire il suo indirizzo esaminiamo il registro nell'area della reception. Usciamo dalla scuola, andiamo in basso e quindi verso est in direzione di Bradbury Street, in modo da avere accesso al vialetto sul retro. A metà del vialetto entriamo nel giardino posteriore della casa di K Gordon e

▲ Per non farci attaccare, muoviamoci e affrontiamo separatamente i vari demoni.

quindi nella casa stessa. Prendiamo le due scatole di munizioni e salviamo il gioco. Usciamo dalla casa attraverso l'ingresso principale. Raggiungiamo la chiesa andando a sud da Levin Street a Bradbury Street, poi prendiamo la prima a sinistra del vicolo dirigendoci verso Bloch Street. Quando raggiungeremo la Balkan Church, troveremo ad attenderci Dahlia Gillespie che cercherà di spaventarci. Quando se ne sarà andata, prendiamo i Flauros, la chiave Drawbridge e gli altri oggetti sparsi nelle vicinanze. Dirigendoci verso il ponte, fermiamoci al garage per prendere un po' di energia e di

▲ Ecco la torre di comando del ponte: sotto di essa troveremo il deposito.

chiave avremo accesso all'altro lato. A Central Silent Hill incontreremo un altro nemico: un grosso scimmione che ci salterà addosso sbattendoci a terra. È abbastanza agile, perciò facciamo attenzione e assicuriamoci che una volta a terra non si rialzi.

L'OSPEDALE

Sulla mappa vedremo cerchiato l'Alchemilla Hospital. Andiamo in Koontz Street, dove troveremo le doppie porte ed entriamo. Superiamo i telefoni ed entriamo nella prima porta a sinistra: eccoci di fronte al dottor Michael Kaufmann. Rivolgiamoci verso l'armadietto grigio e varchiamo la porta a destra. Seguiamo la stanza fino al banco della reception: troveremo alcuni oggetti e la mappa dell'ospedale sulla bacheca. Guardiamo la mappa ed esploriamo tutte le stanze per scoprire quali porte si aprono. Oltre all'energia e alle munizioni troveremo alcuni oggetti importanti: la mappa del seminterrato nell'ufficio del dottore, la chiave del seminterrato nella sala conferenze accanto e la bottiglia di plastica vuota in cucina. Nell'ufficio del direttore esaminiamo il liquido sparso, poi prendiamone un po' con la bottiglia. Con la chiave del seminterrato varchiamo quindi la porta vicino all'ascensore. Scendiamo ed entriamo nella stanza del generatore. Potremo quindi usare l'ascensore. Saliamo al primo piano e prendiamo tre bevande energetiche ai distributori.

KATANA

NEXT FEAR ARMI

È l'arma più difficile da ottenere. Si trova dietro la porta chiusa nella casa accanto al canile. L'accesso dipenderà dalla conclusione del gioco che avremo. Diciamo che se avremo la conclusione brutta e utilizzeremo meno di due salvataggi, potremo avere la katana.

munizioni. Saliamo nella Bridge Control Room: qui troveremo una mappa di Central Silent Hill, energia, un save point e il pannello di controllo del ponte. Usando la

▲ Dahlia è sempre pronta ad aiutarci. È nostra amica o ci sta solo usando?

Prendiamo l'ascensore e saliamo al secondo piano. Le doppie porte saranno bloccate: saliamo allora a quelle del terzo piano, anch'esse bloccate. È essenziale che le controlliamo entrambe: quando ritorneremo all'ascensore, comparirà magicamente il pulsante del quarto piano.

L'ALTRA DIMENSIONE

Salendo penetreremo nella dimensione alternativa dell'ospedale, abitata da dottori e infermiere demoniaci e da larve parassite. Avremo il fucile, ma attenzione entrando in una nuova stanza, perché attaccano piuttosto rapidamente. Al quarto piano usciamo dall'ascensore. Troveremo tutte le porte bloccate, perciò troviamo le scale e scendiamo al terzo piano. Entriamo in tutte le stanze e prendiamo tutto ciò che potremo, ma soprattutto quanto segue: la tavola blu della tartaruga nel bagno maschile, la tavola gialla del gatto nella stanza 306 e il sangue nel deposito. Scendiamo al primo piano con l'ascensore. Perlustriamo tutto ma ricordiamo di prendere la tavola rossa della regina nell'ufficio del direttore. Saliamo quindi al secondo piano, passando per il terzo. Tra i vari oggetti assicuriamoci di prendere l'accendino nella stanza 201. Raggiunta la stanza 204 vedremo un mostro con tentacoli sbarrarci l'accesso alla tavola verde del cappellaio. Per fortuna gli interessa solo il sangue, perciò usiamo il pacchetto prima raccolto e prendiamo la tavola mentre sarà distratto. Andiamo nella sala delle infermiere e leggiamo il messaggio. Se non vorremo trovare da soli la posizione, mettiamo la tavola gialla in basso a sinistra, quella blu in alto a destra, quella verde in basso a destra e quella rossa in alto a sinistra. Apriamo la porta. Entriamo in sala operatoria

▲ L'ospedale è un posto in cui ci si perde anche di giorno, perciò usiamo sempre la mappa.

per prendere la chiave del deposito del seminterrato, poi andiamo all'unità di cura intensiva per prendere il disinfettante. Raggiungiamo l'ascensore, andiamo nel seminterrato ed entriamo nel deposito. Prendiamo le cartucce e frughiamo nell'armadietto vicino al muro. Piazziamoci da un lato e spingiamolo: scopriremo una porticina. Dall'altro lato vedremo una griglia ostruita da rampicanti. Usiamo il disinfettante e l'accendino per liberarcene, poi infiliamoci nel buco. Troveremo due stanze. In quella a destra c'è un video, in quella a sinistra la chiave della stanza degli esami. Risaliamo, troviamo le altre stanze del seminterrato: troveremo un martello vicino al generatore. Potremo assistere al filmato nella stanza 302, poi prendere le cartucce che appariranno alle nostre spalle. Scendiamo poi nella stanza degli esami: qui l'adorabile Lisa parlerà con noi, seguita da Dahlia. Prendiamo la chiave del negozio di antiquariato sulla scrivania e lasciamo l'ospedale. L'antiquario è in cima a Simmons Street. Passando per Koontz Street potremo fare un salto alla stazione di polizia: vi troveremo qualche idea e un po' di oggetti. La porta dell'antiquario è aperta: scendiamo le scale e apriamo la seconda porta con la chiave. Spingiamo via un altro armadietto, scambiamo qualche parola con Cybil e quindi passiamo dall'altra parte entrando nell'"altra chiesa". Esaminiamo l'altare e prendiamo l'ascia. Quando ce ne andremo l'altare prenderà fuoco, noi scompariremo e ci risveglieremo all'ospedale. Poi perderemo di nuovo i sensi per risvegliarci quindi nella dimensione alternativa, nella stanza dell'altare. Lasciamo l'antiquario e andiamo a sud. Troveremo un buco nella rete che ci permetterà di entrare nel centro commerciale. Guardiamo i televisori e saliamo

HYPER BLASTER

NEXT FEAR ARMI

Otterremo quest'arma, che riproduce la pistola prodotta da Konami, dagli alieni. Apparirà nel nostro equipaggiamento quando ricominceremo il gioco. Munizioni illimitate e mirino laser: un aggeggino niente male.

sull'ascensore. Teniamoci a sinistra ed entriamo nel primo negozio a sinistra. Prendiamo tutte le cartucce e salviamo il gioco.

Esaminiamo tutto ciò che ci appare un po' strano: la maggior parte delle cose è lì per una ragione precisa.

IL VERME

Andiamocene: vedremo un verme divorare un cadavere. Superiamolo e... il pavimento ci crollerà sotto i piedi! Ci troveremo in una specie di pozzo di sabbia. C'è un fucile da caccia presso il muro bianco. Prendiamolo rapidamente, perché ci attenderà un verme abbastanza grosso. Il verme scaverà attraverso il terreno e spruzzerà uno strano gas contro di noi. Staimo fermi, aspettiamo che arrivi in superficie, rialziamoci rapidamente e facciamo fuoco. Se verremo colpiti dal gas, controlliamo regolarmente il nostro stato di salute. Varrà la pena beccarsi qualche colpo per mettere a segno un po' di fucilate. Dopo un po' il verme rinuncerà e si raggomitolerà. Lasciamo che si riprenda e strisci via e seguiamolo attarverso il buco che avrà prodotto nella recinzione. Guardiamo la mappa e troviamo il modo di ritornare all'ospedale attraverso la dimensione alternativa di Silent Hill. La strada migliore: a ovest su Sagan Street, poi lungo Crichton Street. Torniamo a parlare con Lisa nella stanza degli esami: ci dirà dove andare.

▲ La dimensione alternativa dell'ospedale è un luogo spettrale, metallico e malsano.

LA TARMA

Armiamoci di fucile e lasciamo l'ospedale. Di fronte al cancello ci sono delle scale che portano sul tetto dell'ufficio postale. Saliamo e prepariamoci a incontrare nuovamente il verme, ora trasformatosi in una bella tarma! Il mostro alato attaccherà in due modi: con il gas velenoso se saremo lontani, con il pungiglione se saremo vicini. Dovremo continuare a sparare e a spostarci. Usando L1 per non perdere l'orientamento non dovremmo avere troppi problemi.

L'ACQUEDOTTO

Silent Hill ritornerà ora alla sua dimensione originale e potremo accedere all'acquedotto dalla scuola. Ritorniamo sul ponte: a metà strada saremo magicamente trasportati lassù. L'acquedotto è protetto da un recinto chiuso con un lucchetto. Usiamo il martello o il tubo per romperlo ed entriamo nelle fognature. La radio sarà inutile ora, perciò camminiamo in punta di piedi per evitare i mostri sul soffitto. Imbocchiamo il corridoio principale, svoltiamo a sinistra e

▲ La tarma è grossa, ma non molto agile. Continuiamo a muoverci e a sparare!

quindi ancora a sinistra quando raggiungeremo la biforcazione. Corriamo fino a trovare le cartucce per il fucile e un vicolo cieco. Poi ritorniamo indietro e attraversiamo l'acqua fino all'altro vicolo cieco dove troveremo altri oggetti. Da qui, teniamoci su questo lato e svoltiamo a sinistra. Superiamo il cancello con scritto 'Keep Out' e seguiamo il sentiero fino a trovare il save point, la mappa delle fognature e una chiave. Procediamo diritti e usiamo la chiave per raggiungere la scala. Saliamo e continuiamo a guardare la mappa, perché rischieremo di perdere l'orientamento. Procedendo in cerchio potremo esplorare tutti gli angoli, ma la chiave per raggiungere la scala è nell'angolo in basso a sinistra della mappa. La troveremo frugando in una pozza di sangue. Quando lasceremo le fognature, ci ritroveremo nella Sanford Resort Area. La mappa della

▲ Sebbene piccoli, questi abitanti delle fognature sono molto veloci e agili. Cerchiamo di non farci chiudere la strada da loro o ci faranno a pezzetti.

zona si trova sul tabellone Tourist Information, vicino al punto da cui saremo usciti. Andiamo all'Annie's Bar, salviamo Kaufmann, parliamoci e prendiamo la sua ricetta, su cui troveremo scritto il codice della porta dell'Indian Runner Store, 0473 e la chiave della stanza del motel. Usiamo il codice per aprire la porta. Una volta all'interno, andiamo dietro il bancone, prendiamo la chiave della cassaforte dall'armadietto: troveremo dei medicinali nella cassaforte ma non potremo prenderli. Sul muro, proprio sopra la cassaforte, troveremo il codice d'accesso per la porta posteriore del Norman's Motel, 0886: sulla mappa è segnato come Haerby Inn. Questa sarà la nostra prossima destinazione. La porta posteriore si affaccia su Weaver Street. Entriamo, prendiamo la calamita, entriamo nel garage e frughiamo la moto. Ritorniamo quindi nella stanza principale, apriamo la porta di fronte e usciamo in cortile per trovare l'appartamento numero 3. Usiamo la chiave di Kaufmann, spingiamo da un lato l'armadietto e usiamo la calamita per tirare su la chiave. Ritorniamo nel garage e avviamo la moto con la chiave. Salterà fuori Kaufmann, che cercherà di intromettersi... che ingrato!

▲ Un salto nella cabina della barca è l'ideale per sfuggire agli orrori che ci sono all'esterno.

I DIVERTIMENTI

Rieccoci in strada. Andiamo al faro. Lungo la banchina ci troveremo in un vicolo cieco, perciò prendiamo le scale per raggiungere la barca. All'interno troveremo alcuni bonus e Cybil. Poi Dahlia si farà viva per fare due chiacchiere. Usciamo attraverso la porta per la quale se ne andrà Dahlia e dirigiamoci al faro. Giunti in cima assisteremo a un filmato; scendiamo di nuovo e riappariremo nella barca. Ora sarà il momento di giocare un po': andiamo quindi verso il parco dei divertimenti. Andiamo a est su West Sanford, fino a raggiungere una buca sul terreno, vicino a un grande edificio rosa riportato sulla mappa. Dovremo ora ritornare nelle fognature. Prendiamo la mappa e raggiungiamo la scala.

▲ Questo parco dei divertimenti non ha proprio nulla di divertente.

CYBIL

Seguiamo l'unico passaggio accessibile: troveremo un save point vicino a una gelateria. Salviamo. Troviamo quindi la giostra con i cavalli: incontreremo Cybil, che sarà posseduta e ci attaccherà. Potremo ucciderla o salvarla e dalla nostra decisione dipenderà la conclusione del gioco. Per ucciderla, non dovremo che muoverci e sparare continuamente. Cybil ha dieci pallottole, esaurite le quali cercherà di strangolarci. Corriamo per schivarla, poi premiamo L1 e L2 per armare la pistola e L2 per fare fuoco. Per salvarla, usiamo il liquido contenuto nell'alambicco di plastica chiara. Quando starà per colpirci, usiamolo. Grandioso filmato! Ci risveglieremo all'ospedale, ancora con Lisa: grande. Dall'ascensore, prendiamo la prima a destra della stanza degli uccelli. Vi troveremo alcune pallottole. Nella stanza proprio di fronte all'ascensore, che chiameremo la stanza dell'antiquario, c'è un save point: usiamolo. Usciamo ed entriamo nell'ultima porta a destra. Prima questa era la porta del seminterrato, ma ora condurrà all'interno di un'aula. Leggiamo gli scarabocchi sulla scrivania ed entriamo nella stanza seguente, dove troveremo delle pinze e un cacciavite. Risaliamo le scale ed entriamo nella stanza di fronte a quella degli uccelli. Usiamo le pinze e prendiamo la chiave di Ophiel. La porta di Ophiel si trova subito dopo quella del seminterrato: ci ritroveremo quindi nel Corridoio di Ophiel. Entriamo nella seconda porta a sinistra. All'interno troveremo l'enigma delle costellazioni. Per risolverlo dovremo colpire il numero di membra scritto sul simbolo a stella corrispondente:
6 per il Sagittario
4 per il Toro.
8 per i Gemelli.
Se avremo fatto come si deve otterremo la 'pietra del tempo' verdastra. L'enigma successivo sarà quello del triste mietitore. Lasciamo la stanza delle costellazioni e svoltiamo a sinistra alla fine del corridoio, dove troveremo un'indicazione sul muro. Raggiungiamo l'altra estremità del corridoio e troviamo l'enigma relativo alla lista del triste mietitore. Risistemiamo i nomi in ordine di età partendo dal più giovane:
18 Albert Lords
35 Lydia Findly
38 Edward C Briggs
45 Roberta T Morgan
60 Trevor F White
Le iniziali dei nomi di battesimo comporranno la parola ALERT. Digitiamola con la tastiera alfabetica. Varchiamo la porta, attraversiamo l'atrio e raggiungeremo un obitorio con un oggetto blu. Si tratta dell'amuleto di Salomone. Prendiamolo e ritorniamo al corridoio di Ophiel, dove vedremo un filmato con Lisa. Ritorniamo quindi nella stanza dell'antiquario e usiamo la pietra del tempo sull'orologio: otterremo così la chiave di Hagith. Prendiamola e usiamola per aprire la porta di Hagith, vicino a quella che conduce al seminterrato. Una volta varcata la porta, entriamo nell'ascensore e saliamo al secondo piano. Entriamo nella terza porta a sinistra che, magicamente, ci condurrà alla gioielleria nel centro commerciale. Prendiamo i bonus, la cresta di Mercurio e l'anello del contratto. Andiamocene e proseguiamo lungo il corridoio. Troveremo una sola porta sulla parete destra, che conduce alla sala delle infermiere. Entriamo e prendiamo la macchina fotografica. Uscendo ci troveremo di fronte 5 porte. Le 3 centrali sono bloccate, perciò varchiamo quella a destra. Usiamo il cacciavite sulla piastrella bianca per trovare la chiave di Aratron. È bloccata tra i fili elettrici, perciò lasciamola perdere per ora. Raggiungiamo l'altra delle 5porte che non era bloccata. Si tratta di un teletrasporto che ci ricondurrà al corridoio iniziale. Dovremo quindi salire con l'ascensore al terzo piano, che assomiglia alla chiesa 'alterata' in cui eravamo entrati in precedenza, con due porte da ciascun lato. Fotografiamo entrambi i quadri, che ci indicheranno le sequenze da comporre con i pulsanti. Troveremo quindi la chiave della stanza degli uccelli oltre la porta a sinistra; oltre l'altra porta, alcuni indizi e oggetti. Prendiamo tutto, scendiamo al primo piano ed entriamo nella stanza degli uccelli. Nella gabbia troveremo la chiave di Phaleg che ci servirà per la porta di Phaleg. Nel corridoio di Phaleg varchiamo la prima porta a destra, dove troveremo un armadietto con un pugnale all'interno. Non prendiamo il pugnale! Usiamo invece l'anello per completare la catena e superare la trappola. Ora potremo prendere il pugnale di Melchior. All'interno della seconda porta a destra troveremo oggetti e caramelle. Ispezioniamoli per ottenere la chiave di Bethor. In una stanza laterale, qui, potremo assisrere al video, ora rimasterizzato in digitale. Usciamo, varchiamo la porta di fronte ed entriamo in una stanza coperta di graffiti. Prendiamo l'Ankh, usciamo ed entriamo nella stanza successiva a destra, servendoci della chiave di Bethor. Scopriremo che si tratta della stanza del generatore. Disattivando il generatore potremo prendere la chiave di Arator, bloccata tra i fili, ma disattiveremo anche gli ascensori. Sarà una prova per il nostro orientamento: dovremo riuscire ad arrivare al secondo corridoio del secondo piano. La scorciatoia: dovremo entrare nella porta posta tra la porta di Ophiel e la stanza dell'antiquario. Ottenuta la chiave, ritorniamo nel corridoio di Phaleg e apriamo la terza porta a destra... la porta di Aratron! Guardiamo il filmato ed esaminiamo l'oggetto rosso, ovvero il disco di Ouroboros. Entriamo quindi nella stanza di fronte, la camera da letto di un bambino e salviamo il gioco. Piazziamo tutti gli strani simboli nei buchi sul muro, in ordine sparso, varchiamo la porta e... Guardiamo il filmato, scendiamo le scale e assistiamo alla conclusione: vedere il riquadro Conclusioni.

▲ Che macchie! Non è un buon segno, a giudicare dallo stato di quelle lenzuola.

NEXT FEAR ARMI – LA CHANNELLING STONE

Si trova nel Convenience Store subito dopo la 'fine molto bella'. Usiamola per evocare gli alieni. Bizzarro!

IL BOSS FINALE

Se avremo la dea bambina non dovremmo avere molti problemi a farla fuori con il fucile da caccia. Se avremo un'altra delle conclusioni positive, dovremo affrontare belve alate. Come nel caso degli altri boss, spariamo e corriamo. La bestia sparerà scariche elettriche contro di noi, perciò teniamo sotto controllo il nostro stato di salute. Non ci sono trucchi particolari: riempiamola di buchi in modo che non possa più muoversi, poi godiamoci la scena finale. Infine usciamo alla luce del sole e riabbracciamo familiari e amici da lungo tempo perduti... prima di barricarci di nuovo all'interno e assaggiare le delizie della modalità Next Fear.

CONCLUSIONI

La conlcusione del gioco dipenderà da due variabili: se, cioè, avremo salvato Cybil e Kaufmann.

FINE MOLTO BRUTTA

Saltiamo la stazione climatica e quindi non salviamo Kaufmann; uccidiamo Cybil.

BRUTTA FINE

Non salviamo Kaufmann, ma salviamo invece Cybil con il 'liquido sconosciuto' dell'ospedale.

BELLA FINE

Salviamo Kaufmann ma uccidiamo Cybil.

FINE MOLTO BELLA

Salviamo sia Kaufmann sia Cybil... seguendo questa guida dovremmo riuscirci.

FINE UFO

Conosciuta anche come 'Next Fear'. Usiamo la Channelling Stone per evocare gli alieni:

- Sul tetto della scuola nell'altra dimensione.
- All'interno del cancello dell'ospedale prima di affrontare la tarma.
- Fuori dagli appartamenti nel cortile dell'Haerby Inn.
- Nella barca.
- In cima al faro.

▲ Silent Hill dimentica l'orrore e ci presenta la fantascienza.

▲ Gli alieni non sono molto simpatici e presto lo scopriremo...

SERVIZIO SEGRETI

Le armi del paladino della giustizia dei videogiochi tornano più potenti che mai!

MILLE TRUCCHI...

ridge racer type 4

RIDGE RACER TYPE 4 (PSX)

Correre contro un'aquila
Per correre contro un'aquila quando raggiungiamo il settimo circuito della modalità Grand Prix che si chiama Heaven and Hell, inseriamo il codice che segue nel corso del conto alla rovescia: ◄, ►, ►, ►. Si noti che l'aquila non comparirà nei replay.

Corse Team Cup
Ogni coppa in Ridge Racer Type 4 è diversa dalle altre e dobbiamo gareggiare con tutte e quattro le squadre e i due tipi di macchina. Per vincere le coppe dobbiamo arrivare primi in tutte le corse, ma il numero di volte che ci proviamo non cambia il risultato finale. Gli unici premi che possiamo ottenere senza arrivare primi in tutte le gare sono i seguenti:

Coppa Pac Man
Si ottiene completando la modalità Grand Prix.

Coppa Mappy
Dobbiamo arrivare primi in tutte le gare usando la squadra francese Micro Mouse Mappy, guidando una macchina Assoluto o Lizard Drift.

Coppa Wagyan
Dobbiamo arrivare primi in tutte le gare usando la squadra francese Micro Mouse Mappy, guidando una macchina Terrazi o Age Solo Grip.

Coppa Klonoa
Dobbiamo arrivare primi in tutte le gare della modalità Grand Prix usando la squadra giapponese Pac Racing Club team, guidando una macchina Assoluto o Lizard Drift.

Coppa Valkyrie Cup
Dobbiamo arrivare primi in tutte le gare Grand Prix usando la squadra giapponese Pac Racing Club guidando una macchina Terrazi o Age Solo Grip.

Coppa Andore Genesis Cup
Dobbiamo arrivare primi in tutte le gare della modalità Grand Prix usando la squadra italiana Solvalou, guidando una macchina Assoluto o Lizard Drift.

Coppa Bosconian Cup
Dobbiamo arrivare primi in tutte le gare della modalità Grand Prix usando la squadra italiana Solvalou, guidando una macchina Terrazi o Age Solo Grip.

Coppa Dragon Spirit Cup
Dobbiamo arrivare primi in tutte le gare della modalità Grand Prix usando la squadra Dig, guidando una macchina Assoluto o Lizard Drift.

Ruote? OK!
Testa? OK!
Pronti!

ACTUA SOCCER 3 (PSX)

Squadre nuove
Registriamoci con il nome PREM CLUBS per ottenere 24 squadre bonus o con il nome TFF TEAMS per ottenere 24 squadre buffe.

Inseriamo come nome della squadra personalizzata
SEXY FOOTBALL – La squadra XXX di Shearer
BREMNERS BOOTS – La squadra Leeds Utd.

SPIDER (PSX)

Password finale
68KB3YII8H56TITMVM35

TIGER WOODS 99 (PSX)

Cambiare le voci
Per cambiare le voci teniamo premuto ▲ o ▼ poi premiamo ●, ●, ●, ●, L1, L2, R1 o R2 e potremo alzare o abbassare il tono dei commenti fatti durante le partite.

TIME COMMANDO (PSX)

Password dei livelli
Impero romano: TUHOUEFY
Giapponesi: ADSAZGLY
Europa/Medioevo: ZJFKYGLZ
Conquistadores: EBELPWNF
Occidente: EVXGPWNN
Guerre moderne: ENQOEQHJ
Futuro: NDWMHGEC
Oltre il tempo: XEMJBDFS

Extra
Armi: HUIBON
Salute massima: VONLUX

Trucchi generali
Mettiamo in pausa il gioco, selezioniamo gli effetti sonori e inseriamo uno dei seguenti codici:
Salta un livello: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Salta un mondo: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Barra di energia al massimo: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Tutte le armi: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Munizioni infinite: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
Ricarica automatica: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

BUST-A-MOVE 4 (PSX)

Codici dei livelli
1-1: 8010
1-2: 1180
1-3: 8080
1-4: 2919
1-5: 1021

2-1: 0127
2-2: 1220
2-3: 1018

2-4: 0804
2-5: 0714
3-1: 1027
3-2: 2413
3-3: 3009
3-4: 6502
3-5: 6809
4-1: 0627
4-2: 8808
4-3: 3674
4-4: 4891
4-5: 0605
5-1: 0730
5-2: 2151
5-3: 3563
5-4: 3812
5-5: 2203

LEGACY OF KAIN (PSX)

Bonus Vampirici
Inseriamo i codici che seguono nel corso del gioco per renderli attivi.
Rifornimento di sangue: ▲, ►, ●, ●, ▲, ▼, ►, ◄
Tutta la magia: ►, ►, ●, ●, ▲, ▼, ►, ◄
Tutti i filmati in full motion video: ◄, ►, ●, ●, ▲, ▼, ►, ◄

EXTREME G (N64)

Modifica delle piste
Banana: Rende il pavimento scivoloso
Weird: Rende tutto strano
Fisheye: Fa l'effetto di una lente fisheye: Tutto è allungato e sembra

lontano
Roller: Ci trasforma in una roccia
Xtreme: Ci dona una velocità supersonica
Magnify: Ci mette molto vicini alla moto
Antigrav: Ci capovolge
Ghostly: Rende tutto spettrale
Stealth: Ci trasforma in un'ombra.

AKUJI THE HEARTLESS (PSX)

Invincibilità
Mettiamo in pausa il gioco e teniamo premuto L2 o R2 e inseriamo: ►, ►, ◄, ●, ⊗, ▲, ●, ◄

Incantesimi infiniti
Mettiamo in pausa il gioco e teniamo premuto L2 o R2 e inseriamo: ◄, ●, ◄, ◄, ●, ◄, ●, ►, ●, ▲, ▲, ▼

RALLY CROSS 2 (PSX)

Piste
Inseriamo il codice come nome del giocatore prima di iniziare una nuova stagione, premiamo ⊗ per accettarlo e selezioniamo una gara in singolo.
SISAO – Pista Oasis del Rally Cross originale
ELGNUJ – Pista Jungle originale
KCIN – Pista Rock Creek
FOSTER – Pista Little Woods
NIVEK – Pista Frozen Trail
MIT – Pista Dusty Road
CIRE – Pista Dry Humps
BSIRHC – Pista Hillside
INCORPOREAL – Non ci sono collisioni
MOOBMOOBAII – Tutte le piste, i livelli di difficoltà e le macchine standard.

PANDEMONIUM 2 (PSX)

Password
Per ottenere il livello 4 Hot Pants inseriamo OCMKKAIJ
Per ottenere l'invincibilità inseriamo NEVERDIE
Nella parte bassa dello schermo apparirà la nota 'Can't touch this'

TUROK 2 (N64)

Ottenere tutto
Inseriamo OBLIVION ISATHAND

VIGILANTE 8 (PSX)

Personaggi e livelli Bonus
Selezioniamo 'Game Status' dal menu, poi scegliamo un personaggio qualsiasi e inseriamo WMNNWLHTSCUCLH come parola d'ordine nella schermata delle password.

DARK FORCES 2 (PC)

Codici Jedi
RED5: Tutte le armi
WAMPRAT: Tutti gli oggetti
ERIAMJH: Modalità Fly
BACTAME: Ripristina la salute
THEREISNOTRY: Salta un livello
SITHLORD: Dark master
IMAYODA: Light master

TOMB RAIDER 3 (PSX)

Munizioni extra
Dopo aver ucciso tutte e tre le temibili tigri vedremo una sporgenza alla nostra sinistra. Saltiamoci sopra e camminiamo fino a vedere numerose munizioni.

Attraversiamo saltando e premiamo il tasto d'azione per raccoglierle tutte.

SYNDICATE WARS (PC)

Tutte le armi
Registriamoci come POOSLICE e nel corso della partita premiamo Q che ci darà tutte le armi e farà resuscitare gli agenti morti.

N20 (PSX)

Password
Inseriamo i seguenti codici:
Vite infinite: ●, ⊗, ⊗, ●, ●, ●, ●, ●
Selezione dei livelli: ●, ●, ●, ●, ⊗, ●, ●, ⊗
Armi extra: ●, ⊗, ●, ●, ⊗, ●, ●, ●
Mura di fuoco: ⊗, ⊗, ●, ⊗, ⊗, ⊗, ●, ●
Livello bonus: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

TUROK (GB)

Password dei livelli
Livello 2: GRZNN PCRDB
Livello 3: DVZND PBTNG
Livello 4: GVZNDPBTNG
Livello 5: PCVYGRBTDK
Livello 6: RCVYGRSTDR
Livello 7: VSVYTRSQDG
Livello 8: RSQPTNSQNW

JAMES BOND 007 (GB)

Giochi bonus
Per giocare con uno dei sottogiochi, iniziamo una nuova partita e registriamoci con uno dei nomi che seguono:
BJACK, BLACK JACK, BACCR, BACCARAT, REDOG, REDDOG.
Ricordiamoci che quando usiamo questi nomi entriamo direttamente nel gioco di carte. Per giocare con il gioco orginale registriamoci con il nostro solito nome.

CARMAGEDDON (PC)

Codici delle armi
Inseriamoli nel corso del gioco:
BIGBOTTOM – Carrozzeria sfasciata
BOYSFROMTHEBUSH – Pneumatici Grip-o-matic
BUYOURNEXTGAME – Sospensioni di gelatina
CHICKENFODDER – Rimbalzare
GIVEMELARD – Molto denaro
GOOGLEPLEX – Capacità subaquee
HAMSTERSEX – Pedoni ciechi
IHAVESOMESPAM – Gravità lunare
ILOVENOBBY – Pedoni visibili sulla mappa
INTHELOFT – Droghe
MOOSEONTHELOOSE – Modalità flipper
NAUGHTYTORTY – I pedoni risorgono continuamente
RABBITDREAMER – Gravità di Giove
RUSSFORMARIO – Raggio electro-bastard per i pedoni
SMALL UDDERS – Pedoni giganti
SPAMFOREST – Freno a mano istantaneo
SPAMFRITTER – Riparazioni gratis
SPAMSPAMSPAM – Pedoni incollati alla strada
SUPERHOOPS – I pedoni esplodono
TRAMSARESUPER – Messe di pedoni
(Dobbiamo inserire i trucchi lentamente o non vengono registrati)
Possiamo anche premere L in un gioco per un visore delle coordinate.

METAL GEAR SOLID (PSX)

Munizioni infinite
Terminiamo il gioco nella modalità facile e dopo il test di tortura ci verrà data la possibilità di salvare e ricaricare grazie al bandana. Abbiamo così anche munizioni infinite per tutte le armi a mano.

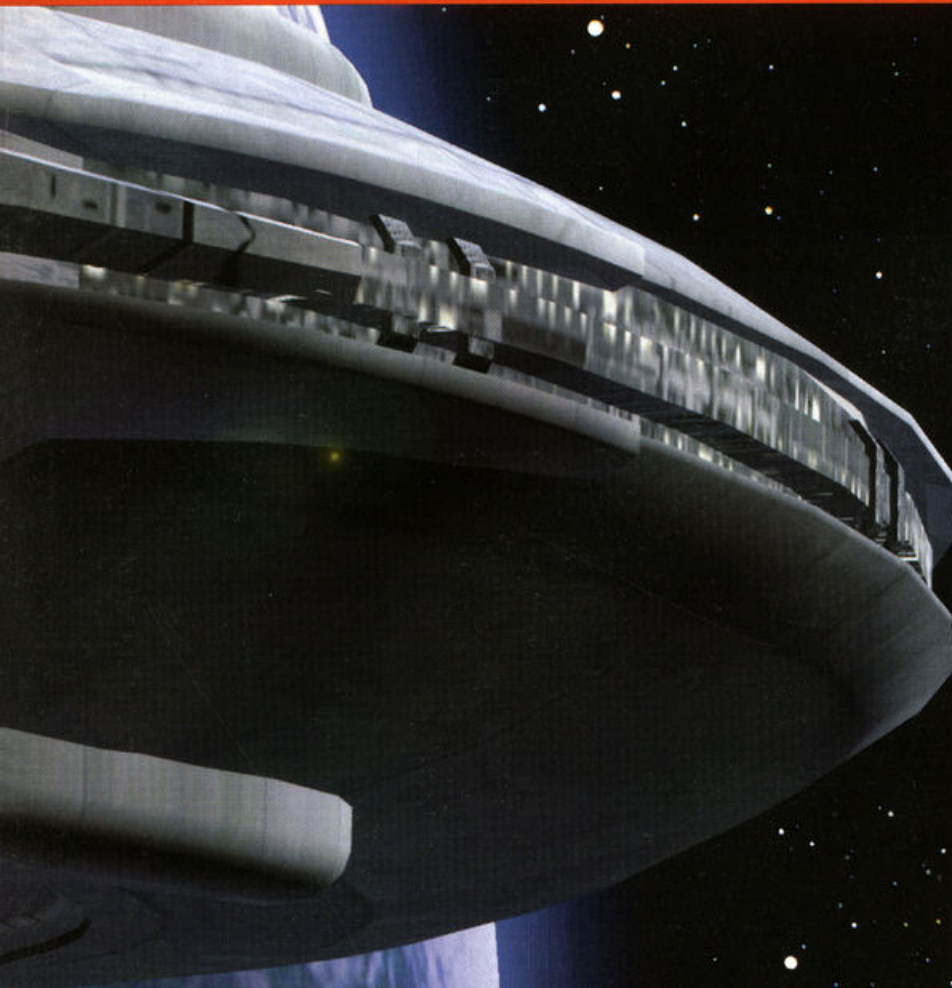
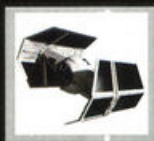
Invisibilità
Terminiamo il gioco nella modalità facile e dopo aver fallito il test di tortura ci verrà data la possibilità di salvare e ricaricare grazie alla tenuta speciale. Possiamo così anche controllare uno Snake completamente invisibile

Tenute alternative
Terminiamo il gioco, ricarichiamo e terminiamolo in un modo diverso. Ricarichiamo e quando Snake si toglie la muta nell'ascensore lo vedremo vestito come James Bond. Terminiamo e ricarichiamo e Snake sfoggerà uno splendido completino da vero Ninja!

SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com

SPECIALE SUI FILM E SUI GIOCHI!

Insomma, cos'è uno Yoda? Chi è convinto che sia una marca di automobili ha bisogno della guida completa di Games Master dedicata non solo ai film, ma anche a sei anni di giochi. Buona lettura...

Sono passati 22 anni dall'uscita del primo film di Guerre Stellari. È possibile che molti di noi non fossero nemmeno nati all'epoca della prima febbre di Guerre Stellari e che abbiano conosciuto la prima trilogia in videocassetta. Ecco qui dunque la guida di Games Master all'universo di Guerre Stellari: come è fatto, di cosa parla il nuovo film e... dove sono finiti Leia, Luke e Darth?

STORIA DI GUERRE STELLARI

È nel 1973 che George Lucas inizia a sviluppare l'idea di Guerre Stellari. L'idea è quella di un colossale film di fantascienza, una specie di progetto "alla Flash Gordon", e quando Lucas firma un contratto con la casa cinematografica 20th Century Fox per American Graffiti, uno dei suoi primi film, inserisce tra le clausole questo progetto, come parte di un accordo per tre film.

L'idea di George per il film è tuttavia qualcosa di più, quindi, dopo il successo di American Graffiti, quando viene chiamato a realizzare il suo "progetto alla Flash Gordon" è costretto a lavorare come un pazzo per ottenere ciò che desidera! George odia scrivere, perciò la fatica per comporre la sceneggiatura è enorme. Giorno dopo giorno, il regista si rinchiude a lavorare dalle otto del mattino alle sei di sera e spesso, al ritorno a casa, si lamenta con la moglie di non essere riuscito a scrivere una sola riga. Alla fine, però, la 'Storia di Mace Windu' prende forma e George inizia a costruire un racconto dedicato ai cavalieri Jedi e al concetto della Forza, un potere invisibile che tiene insieme l'universo. Il Jedi rappresenta il lato luminoso o 'buono' della forza, mentre il malvagio Impero si alimenta del suo 'lato oscuro'. Tutto perfetto: ma per quanto ci provi, George non riesce a ridurre questa storia alle dimensioni di un soggetto cinematografico. Non è certo disposto a tagliare elementi fondamentali della trama o episodi di contorno, perciò alla fine prende la coraggiosa decisione di dividere questa grande narrazione in tre parti uguali. Messe da parte la prima e la terza parte del soggetto, il regista si concentra su quella centrale. Alla fine, anche questa viene divisa in tre parti. George decide che se la prima parte di questa trilogia centrale avrà successo, allora procederà a realizzare le altre due. Se poi l'intera trilogia funzionerà, potrà ritornare sopra le altre due parti principali e trame dei film, raccontando l'intera storia. Questo però non accadrà mai... O sì? George si mette quindi al lavoro per trasformare la parte centrale della trilogia in un soggetto per 'Le Guerre Stellari', una parte entusiasmante della saga dedicata al potente Impero e alla Ribellione contro di esso, sostenuta dai Jedi. Libero dalla

Lucas è costretto a mendicare un ulteriore finanziamento per completare il suo capolavoro...

responsabilità di trovare posto a ogni singolo dettaglio, George riesce finalmente a completare il soggetto del primo episodio della trilogia centrale, ribattezzato nel frattempo 'Guerre Stellari'. La 20th Century Fox apprezza il soggetto e stanzia quindi 12 milioni di dollari per realizzare il film. Per via dei bassi prezzi degli studi e dell'abilità nota in tutto il mondo dei cineoperatori britannici, George decide di girare il film a Londra, per la precisione presso i Pinewood Studios. Per i ruoli dei tre protagonisti recluta i novellini Mark Hamill, un giovanotto dal viso fresco, per il ruolo di Luke Skywalker, Carrie Fisher come principessa Leia e per il ruolo di Han Solo Harrison Ford, un attore che aveva lavorato in American Graffiti e che era semplicemente capitato nell'ufficio di George come falegname (il lavoro con cui si manteneva) durante le audizioni per Guerre Stellari. Le riprese, agli studi Pinewood e in Tunisia per le scene del deserto di Tatooine, hanno inizio nel 1976; incredibile a dirsi, tutti quanti, compreso il cast, sono convinti di stare lavorando a un progetto fallimentare. I pezzi grossi della 20th Century Fox sono convinti di aver buttato il proprio denaro, la troupe ironizza sull'intero progetto e George è costretto a mendicare un ulteriore finanziamento per completare il suo dispendioso 'capolavoro'. Di fronte al rischio di un disastro finanziario, a George non rimane che contare i giorni che separano il film dal debutto e pregare che sia un successo. Per fortuna, il duro lavoro, il sacrificio artistico e la scommessa miliardaria vengono ripagati: Guerre Stellari batte tutti i record di incasso e diviene il più grande successo cinematografico di tutti i tempi. Con questi risultati al suo attivo il regista riuscirà quindi a realizzare i due successivi episodi della saga: L'Impero Colpisce Ancora nel 1980 e Il Ritorno dello Jedi nel 1983, che riscuoteranno entrambi un analogo successo. Ma... la storia originale? Che ne è stato di Mace Windu? George ha atteso altri 13 anni prima di rimettere mano al colossale soggetto. Questa volta ha diviso in tre film il primo segmento della saga, dando vita a una nuova trilogia. Prepariamoci quindi per gli Episodi numero 1, 2 e 3!

La Morte Nera e il Millennium Falcon: ottimi sistemi per passare da A a B...

Speriamo che la Forza in Obi-Wan sia potente quanto lui crede.

Obi-Wan, l'apprendista Jedi, combatte al fianco del suo Maestro contro Darth Maul.

EPISODI 1, 2, 3 E OLTRE

▲ Darth Maul scruta l'orizzonte di Tatooine alla ricerca del fastidioso Jedi in fuga. Vieni qui!

▲ Un membro della ciurma di Bravo Flight celebra la vittoria di Naboo sulla Federazione Mercantile.

▲ La regina Amidala dopo la Battaglia di Naboo. Non si è divertita molto, si direbbe.

Il nuovo film racconta tre storie. Prima di tutto, la storia del pianeta Naboo, un mondo pacifico governato dalla giovane regina Amidala e minacciato dalla malvagia Federazione Mercantile. La seconda storia è quella di un giovane toccato dalla Forza, che viene salvato dalla schiavitù grazie ai Jedi. Infine, c'è la storia di una malvagia e oscura figura, la Minaccia Fantasma, che sta progettando di impadronirsi dell'Universo. Cosa c'entra tutto ciò con Luke, Leia e compagnia? La star di questo episodio è Anakin Skywalker, interpretato da Jake Lloyd.

Nell'Episodio 1 ha nove anni e sebbene la Forza sia potente in lui, non lo sa ancora. I suoi poteri si manifestano nella sua abilità nel costruire fantastiche macchine e nel pilotare il suo podracer. Nessun altro essere umano ha abilità e riflessi sufficienti per pilotare uno di questi veicoli, che sfrecciano a oltre 900 chilometri orari a circa un metro dal suolo! Nel primo film Anakin viene scoperto dalla regina Amidala, da Qui Gon Jinn e dal giovane Obi-Wan Kenobi... ce lo ricordiamo, no? Percepiscono i suoi poteri quando ripara la loro astronave danneggiata. Il trio lo convince a lasciare la madre e a unirsi a loro per essere addestrato come Jedi. È difficile credere che questo innocente ragazzino diventerà Darth Vader... Proprio così. Mentre nell'Episodio 1 lo vediamo tutto dolce e intento a costruire androidi e a guidare il podracer, nell'Episodio 4, ovvero il primo Guerre Stellari, è il cattivo per eccellenza! È nell'Episodio 1 che Anakin incontra per la prima volta la regina Amidala. Sebbene non lo sappiano ancora, i due stanno per prendersi una cotta tremenda l'uno per l'altra, malgrado Anakin sia molto più giovane. Dalla loro storia nasceranno due gemelli, ovvero nientemeno che Luke e Leia. Possiamo quindi attenderci che l'Episodio 2 descriva lo sbocciare dell'amore tra i due. George Lucas ne ha già parlato, aggiungendo che l'Episodio 2 sarà 'molto più oscuro' del primo e mostrerà Darth Sidious, ovvero la Minaccia Fantasma in persona, fare le sue mosse. Vedremo inoltre la nascita dei gemelli Leia e Luke e i primi segnali che indicano che l'aspirante Jedi Anakin sta scivolando verso il lato oscuro della Forza.

Quanto all'Episodio 3, possiamo aspettarci altri tristi sviluppi. Vedremo Amidala nascondere i due gemelli per proteggerli dal loro Padre sempre più malvagio, ora sotto il potere del corrotto Imperatore Palpatine. Leia viene affidata a Bail Organa di Alderaan, perché la allevi come sua figlia, mentre Luke finisce su Tatooine, affidato alle cure dei contadini Owen e Beru Lars: sono lo zio Owen e la zia Beru che vengono uccisi all'inizio di Guerre Stellari. Possiamo inoltre prepararci a vedere il momento fatale in cui Anakin, il cui corpo è divorato dal lato oscuro della Forza, cambierà il suo nome in Darth Vader e indosserà per la prima volta il manto e il casco neri... Quanto dovremo attendere per vedere tutto ciò? Beh, quando leggeremo queste righe La Minaccia Fantasma sarà imminente nelle sale, perciò andiamo a vederlo! Per l'Episodio 2 dovremo attendere fino al 2001: la prima trilogia non sarà completa prima del 2005, quando uscirà l'Episodio 3. Perbacco! Quanto all'ultima parte della storia di Mace Windu, ovvero la trilogia finale con gli episodi 7, 8 e 9...

Beh, George assicura che NON realizzerà la terza parte della saga. "La storia doveva finire con i Jedi". Così dice lui. Noi non ne siamo così sicuri. Prepariamoci a vedere l'Episodio 7 nel 2027: lo diciamo fin d'ora...

➔

Liam Neeson si riposa tra le riprese e si diverte un po'.

▼ Qui-Gon incrocia la spada laser con il Signore di Sith: Darth Maul.

▲ Liam Neeson accanto al suo collega Jar Jar Binks, completamente generato al computer.

▲ McGregor, nel ruolo del giovane Obi-Wan Kenobi, si nasconde dietro la sua fedele spada laser blu. Attento al codino, amico.

GUERRE STELLARI: LA LISTA COMPLETA DEI GIOCHI
DA SUPER STAR WARS A EPISODE 1

SUPER STAR WARS (SNES) 1993
Questo gioco a 16 bit, che ricreava molta dell'atmosfera del primo film, presenta livelli per la maggior parte piatti, ma introduce anche un'esperienza di guida tridimensionale e addirittura un attacco in grande stile contro la Morte Nera! Grandioso.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNES) 1993
Stessa cosa, solo che questa volta l'azione di gioco è ambientata tra gli eventi de L'Impero Colpisce Ancora. Carino, ma un po' troppo simile al primo gioco per entusiasmare.

X-WING (PC) 1993
Il classico. Sebbene avesse un aspetto abbastanza scadente rispetto alla grafica accelerata degli odierni giochi per PC, questa 'simulazione di volo alla Guerre Stellari' ha avuto grande successo. Le numerose missioni incluse non si limitavano infatti a farci sparare all'impazzata. Una pietra miliare per i giochi di azione e strategia.

B-WING (PC) 1993
L'inevitabile seguito, con una nuova serie di missioni e una nuova scelta di astronavi meno entusiasmanti. Mmm.

X-WING: IMPERIAL PURSUIT (PC) 1993
Missioni aggiuntive per X-Wing.

X-WING: TOUR OF DUTY (PC) 1993
Altre missioni aggiuntive per X-Wing.

REBEL ASSAULT (PC) 1993
Questo gioco, che utilizzava il formato CD-ROM allora nuovo di zecca, si è rivelato poco più di un'accozzaglia di sequenze generate dal computer con sovrapposta della grafica scadente. Bello da vedere, orrendo da giocare.

STAR WARS: THE ARCADE GAME (32X) 1993
Una versione in ritardo di 10 anni del classico gioco da sala giochi di assalto alla Morte Nera per il misero e fallimentare accessorio del MegaDrive di Sega: il 32X. Niente di buono.

STAR WARS CHESS (PC) 1994
Una variazione sul tema del passato successo Battle Chess, che presentava piccoli alfieri, pedoni eccetera che si ammazzavano veramente muovendosi sulla scacchiera. L'idea era di creare qualcosa di simile al bizzarro gioco da tavolo nel quale si cimentano C1P8 e Chewbacca a bordo del Millennium Falcon in Guerre Stellari.

SUPER RETURN OF THE JEDI (SNES) 1994
Il terzo, ultimo e migliore dei successi a 16 bit per SNES.

TIE FIGHTER (PC) 1994
Il seguito vero e proprio di X-Wing. Questa meraviglia mostrava l'altra faccia della medaglia di Guerre Stellari. Invece di combattere al soldo dei Ribelli, qui potevamo pilotare i migliori mezzi di distruzione dell'Impero! Era disponibile perfino il Super TIE di Darth Vader per una serie di missioni anti-Ribelli. Ancora una volta, il gioco ha un aspetto un po' datato ma rimane eccezionale.

REBEL ASSAULT 2 (PC) 1995
Con una grafica migliore e un po' più di interazione, all'epoca non era male ma ormai vale quanto i rifiuti organici di un Bantha.

DARK FORCES (PC) 1995
Il Doom di Guerre Stellari! Nostro compito, rubare i piani della Morte Nera e consegnarli ai Ribelli. Un grande gioco.

DARK FORCES (PLAYSTATION) 1996
Una povera e scadente conversione del fantastico gioco per PC. Deludente.

REBEL ASSAULT 2 (PLAYSTATION) 1996
Una conversione migliore rispetto a quella di Dark Forces, ma questa volta a fare schifo è il gioco in sé, che non regge la prova del tempo. Nel 1997 i filmati pre-renderizzati erano già una cosa del passato. Peccato.

MASTERS OF TERAS KASI (PLAYSTATION) 1997
Finalmente il picchiaduro di Guerre Stellari. Indubbiamente zeppo di facce note, ci offre per esempio la possibilità di far combattere Darth contro Luke... ma non è certo Tekken. Purtroppo, poi, non è possibile far combattere Yoda contro C1P8.

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT (PC) 1997
Un gioco di azione e avventura tridimensionale in terza persona con grafica accelerata. Un prodotto straordinario che in un certo senso riassume tutti i giochi di Guerre Stellari precedenti.

SHADOWS OF THE EMPIRE (N64) 1997
Uno dei giochi di lancio del Nintendo 64; malgrado il favoloso livello iniziale, che comprende un assalto tridimensionale sul pianeta Hoth a bordo degli AT-AT, è abbastanza scarso. I livelli sparatutto tridimensionali e l'orrenda parte di corsa sono francamente scarsi. Mediocre.

X-WING VERSUS TIE FIGHTER (PC) 1997
Il risultato finale! Una combinazione di X-Wing e TIE Fighter con un motore grafico tutto nuovo. Tonnellate di missioni e una longevità illimitata garantita dalla possibilità di giocare su entrambi i lati della Forza!

STAR WARS SUPREMACY (PC) 1997
Un tentativo di creare un nuovo tipo di gioco

con l'universo di Guerre Stellari. Un titolo di strategia decisamente malriuscito. Facciamo finta che non esista e continuiamo a leggere, presto!

YODA STORIES (PC) 1997
Un semplice puzzle game. Carino, ma niente di sconvolgente.

SHADOWS OF THE EMPIRE (PC) 1997
Una versione senza miglioramenti del gioco per Nintendo 64.

JEDI KNIGHT (PC) 1998
Jedi Knight: Mysteries of the Sith
Un'espansione per Jedi Knight con una nuova serie di missioni e un nuovo personaggio femminile, Mara Jade, comparsa per la prima volta in Masters of Teras Kasi. Ottimo.

X-WING COLLECTORS SERIES (PC) 1998
Una riedizione in offerta speciale di tutti i vecchi titoli X-Wing più le missioni aggiuntive. Non male.

ROGUE SQUADRON (NINTENDO 64 E PC) 1999
Una simulazione di volo e un picchiaduro di Guerre Stellari in stile sala giochi. Grandioso per il Nintendo 64, ma non abbastanza ricco per gli utenti di PC dopo TIE Fighter.

STAR WARS – EPISODE 1: RACER (PC & PLAYSTATION) 1999
Recensito lo scorso mese nella versione Nintendo 64 e questo mese nella versione PC.

STAR WARS – EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE (PC &

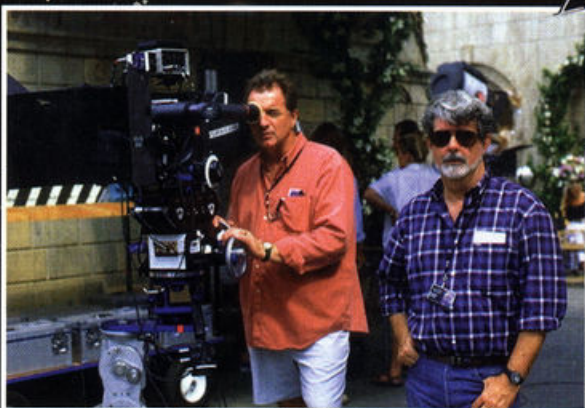
PLAYSTATION) 1999
Recensito e presentato in anteprima in questo numero.

THE GUNGAN FRONTIER (PC) 1999
Recensito in questo numero.

FORCE COMMANDER (PC) 1999

Finalmente, un vero gioco di azione e strategia in tempo reale in stile Command & Conquer. Uscirà tra poco.

JEDI KNIGHT OBI-WAN (PC) 1999
L'uscita è prevista per questo autunno: è un nuovo Jedi Knight che presenterà Obi-Wan nell'epoca dell'Episodio 1, impegnato in una serie di imprese di combattimento a tre dimensioni. Dovrebbe essere favoloso.

LA REALIZZAZIONE DELL'EPISODIO 1

▲ Lucas sul set del nuovo film della saga di Guerre Stellari.

▲ Lucas esamina le fotografie della Reggia di Caserta con la squadra della produzione.

▲ Le riprese di un predone Tusken che spara da un'alta rupe nel deserto.

Lucas sostiene che la decisione di girare un altro film di Guerre Stellari gli è stata ispirata dalla visione di Jurassic Park del suo amico Stephen Spielberg. I dinosauri generati dal computer, realizzati fra l'altro dalla Industrial Light & Magic dello stesso Lucas, hanno dimostrato cosa è possibile creare: le sue fantastiche idee per l'Episodio 1 potevano finalmente essere realizzate. Prima ancora di girare un solo fotogramma o di creare un personaggio generato dal computer, però, Lucas aveva bisogno di progettare il tutto.

Lucas ha lavorato per tre anni sull'Episodio 1. Per prima cosa, nel 1996 ha rispolverato il suo vecchio soggetto su Mace Windu. Ha quindi assoldato Doug Chiang, un artista di Industrial Light & Magic, per realizzare le sue idee. Chiang ha creato una quantità di disegni di alieni, droidi, astronavi e città per Lucas, che ha scelto quelli che preferiva. Dopo due anni George aveva finalmente una sceneggiatura, i progetti per ogni singolo veicolo e costume e la tecnologia per realizzare il film. Per realizzare l'Episodio 1 George Lucas è ritornato ai Leavesden Studios di Londra, un aeroporto abbandonato recentemente trasformato in studio cinematografico. Incredibilmente, il film è stato girato in soli 65 giorni. È stato reclutato un nuovo cast di attori: Liam Neeson nella parte di Qui-Gon Jinn, il Maestro Jedi e Ewan McGregor in quella del suo discepolo Obi-Wan Kenobi. Il piccolo Jake Lloyd è diventato Anakin Skywalker e Natalie Portman la regina Amidala. Solo Anthony Daniels e Kenny Baker, ovvero i due droidi D3BO e C1P8 e Ian McDiarmid, alias imperatore Palpatine, sono ritornati ai ruoli già interpretati nella serie originale. I nuovi attori hanno recitato davanti a innumerevoli sfondi blu e set vuoti, sfruttando tutta la loro abilità per immaginare l'aspetto che il film completo avrebbe avuto: tutto il resto, infatti, è stato creato al termine delle riprese... Gli sfondi blu hanno permesso a Industrial Light & Magic di piazzare sfondi ed effetti speciali

▲ C1P8 si ripara all'ombra di un ombrello dal bruciante sole della Tunisia.

SPECIALE SUI FILM E SUI GIOCHI!

L'EPISODIO 1 IN LIBRERIA

In inglese ci sono molti libri ispirati all'Episodio 1. In Italia generalmente non sono disponibili, ma le librerie su Internet abbondano. Un salto ad http://www.amazon.com dovrebbe renderci felici!

STAR WARS – EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
Il romanzo

Random House 14,99 sterline
George Lucas ha scritto la sceneggiatura, ma Terry Brooks l'ha trasformata in un libro di fantascienza completo. Eccoci quindi alle prese con i pensieri dei Jedi, con lo straziante rimorso di Anakin di fronte alla separazione dalla madre eccetera. Chi desidera rivivere tutte le emozioni del film può optare per questo romanzo imponente.

STAR WARS – EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
Il romanzo ridotto

Scholastic 4,99 sterline
È il pomposo romanzo di Terry Brooks ridotto a una dimensione più digeribile e divertente. Comprende 16 pagine di illustrazioni a colori tratte dal film e la storia procede con il medesimo ritmo mozzafiato della pellicola. Vale la pena di tenerlo presente: una buona lettura.

STAR WARS – EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
Il fumetto

Titan Books 9,99 sterline
La Minaccia Fantasma... a fumetti! Gli appassionati dei fumetti Marvel, di Judge Dredd e di Dark Horse ne andranno matti.
C'è tutto il film, in formato 'skwizzzzz!' e 'ka-blooom!'. I passaggi più raffinati della trama scompaiono a vantaggio dell'azione, ma rimane comunque un'ottima pubblicazione.

STAR WARS – EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
Il libro del film

Ebury Press 9,99 sterline
Come la riduzione, ma con meno parole e più immagini.
Per chi non ha visto il film non ha molto senso, dal momento che i tagli sono massicci, ma con tutte queste illustrazioni è ottimo per rinfrescarci la memoria. Se abbiamo intenzione di leggere, però, lasciamo perdere: si finisce in un giorno.

STAR WARS – EPISODE 1
Il dizionario visivo

Dorling Kindersley 12,99 sterline
Assolutamente straordinario! Come lo Star Wars: Visual Dictionary uscito l'anno scorso, ma dedicato interamente all'Episodio 1. Accessori, dispositivi e veicoli di ogni personaggio sono descritti nel dettaglio.
Qui dentro c'è abbastanza roba da trasformarci in esperti dell'Episodio 1 e molta si capisce guardando il film!

STAR WARS – EPISODE 1 THE MAKING OF THE PHANTOM MENACE

Ebury Press 14,99 sterline
In sostanza, tutto ciò che avremmo voluto sapere sull'Episodio 1. Descrive la realizzazione del film, omettendo però molti dettagli interessanti, per esempio come sono state realizzate le sequenze al computer. Ci sono comunque un sacco di disegni e di fotografie in grado di entusiasmare gli appassionati del film. Da evitare la 'Special Edition', identica eccetto che per la copertina rigida e il prezzo di 24,99 sterline. Tsk.

STAR WARS – EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
Sceneggiatura illustrata

Ebury Press 9,99 sterline
Il nostro preferito tra i cinque libri dedicati alla storia, che qui appare così come George Lucas l'ha scritta. Questa è la sceneggiatura del film ed è quindi la versione più simile a quella cinematografica. Ci sono tutte le battute, le indicazioni della regia e moltissimi disegni originali di Doug Chiang. Grandioso.

STAR WARS – EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE
Raccolta di immagini (Scrapbook)

Scholastic 5,99 sterline
Ottimo, questo. Cattura all'istante ed è zeppo di notizie e immagini su tutti i droidi, gli alieni e i personaggi dell'Episodio 1. Anche chi ha letto la sceneggiatura e visto il film vi troverà senz'altro notizie inedite. È una vera e propria versione concisa del Visual Dictionary.

STAR WARS – EPISODE 1 INCREDIBLE CROSS SECTIONS

Dorling Kindersley 12,99 sterline
Psst... qualcuno vuole vedere l'interno di un veicolo da trasporto truppe Nemoidian Droid? Oppure il funzionamento di un sottomarino Gungan? Questo è il libro adatto. Quanta poi di questa roba sia autentica e non creata per l'occasione da qualche disegnatore non è chiaro. I disegni poi fanno un po' schifo...

▲ La Minaccia Fantasma in persona, il malvagio Darth Sidious! Brrr...

▲ L'attore Kenny Baker indica il suo alter-ego cinematografico C1P8.

Con un numero di sequenze computerizzate superiore a qualsiasi altro film, l'operazione ha richiesto altri due anni...

generati dal computer all'interno dell'azione: dove c'era qualcosa di blu, cioè, si poteva disegnare qualcos'altro. Così, la pista di atterraggio di Leavesden si è trasformata nell'ingresso dell'astronave della regina Amidala, una parte curva del muro è divenuta l'enorme generatore di energia e l'abitacolo del podracer di Anakin ha potuto partecipare a una folle corsa, sfrecciando a oltre 900 km orari sulle sabbie di Tatooine! Dopo le riprese, George si è rinchiuso nello Skywalker Ranch e ha iniziato a combinare le riprese con le straordinarie immagini generate dal computer prodotte da Industrial Light & Magic. Dal momento che le immagini computerizzate erano più numerose che in qualsiasi altro film, l'operazione ha richiesto altri due anni! Il compito più difficile è stato realizzare Jar Jar Binks, un personaggio completamente generato dal computer. L'attore Ahmed Best ha interpretato il Gungan, esemplare di una razza acquatica aliena, durante le riprese, ma solo allo scopo di mostrare agli animatori come muovere il personaggio computerizzato vero e proprio. Anche D3BO è stato un problema, dal momento che nell'Episodio 1 è privo di pelle e costituito soltanto da un groviglio di cavi e giunture. Di conseguenza, Anthony Daniels o chi per lui non avrebbero trovato posto all'interno di D3BO come era avvenuto nei film precedenti. È stato quindi usato un burattinaio e sono stati necessari mesi di faticoso lavoro, in seguito, per cancellarne l'immagine da ogni singolo fotogramma con D3BO!

Con le riprese e gran parte delle sequenze computerizzate ormai complete, George ha potuto finalmente costruire la sua storia, girando perfino qualche nuova scena un anno dopo le riprese principali e creandone altre al computer. Ora possiamo andarla a vedere!

La città di Theed è stata realizzata interamente al computer. Incredibile!

▲ L'aiuto regista Chris Newman, George Lucas e il produttore Rick McCallum progettano le prossime mosse di Maul.

Lucas: il regista viene ripreso dalla telecamera.

LE NOSTRE PROVE

i giochi di questo mese pro[...] es Master

ATTENZIONE OPINIONI MOLTO ESPLICIT

STAR WARS

GM CAPOLAVORO

EPISODIO UNO
LA MINACCIA FANTASMA

STAR WARS RACER
VELOCI, VELOCI!

SILENT HILL
CHE ORRORE!

V-RALLY 2
FANGO E SGOMMATE...

DIE HARD ARCADE 2
SPARATORIE SENZA FINE

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

Guerre Stellari. Un nome che dovrebbe evocare da solo uno sconfinato universo di avventure ma che, per i giocatori, indica di solito titoli che seguono una moda. Beh...

STAR WARS EPISODIO UNO: LA MINACCIA FANTASMA

RIZZA-AOOOWW!!

▶ Il giardino sommerso di Blue Peter.

▶ Avanti, chi ha detto che Jar Jar Binks è un Muppet troppo cresciuto?

Guerre Stellari. Cosa ci ha dato questo marchio? D'accordo, quattro film straordinari. Certo, una delle più fantastiche colonne sonore della storia con i migliori effetti speciali. Oltre a questo... beh, ci ha dato probabilmente le astronavi più favolose e... (noi preferiamo uno Star Destroyer all'Enterprise, senza esitare) ah, il genio creatore di Guerre Stellari è anche responsabile dell'invenzione di alcune delle più fastidiose creature che abbiano mai popolato un universo fantascientifico. Un solo esempio: gli Ewok! Irritanti, no? Che nessuno si sogni di obiettare che sono tanto carini. Sono stupidi, non sono né eroici né tosti e per conto nostro potrebbero finire tutti in pasto ai Bantha. Ora, inoltre, il nuovo film ci ha dato il nuovo personaggio di fantascienza più farlocco dell'universo: Jar Jar Binks. Nessuno ha mai meritato più di lui di essere arrostito da una spada di luce. Infine, Guerre Stellari ha dato vita anche all'inevitabile marea di prodotti ispirati al film, tra i quali anche questo gioco lungamente atteso.

È GUERRE STELLARI

La sola idea di un videogioco ispirato al nuovo film di Guerre Stellari è sufficiente a far venire l'acquolina in bocca a chiunque. In effetti, mentre scrivevamo le varie anteprime in proposito, qui in redazione le tastiere ticchettavano come non mai. Ora che il polverone è finito e il gioco è finalmente uscito, però... beh, non è che sia gran che. Il gioco ricalca esattamente la trama del film, perciò se non vogliamo rovinarci la sorpresa prima di vederlo faremo meglio a non giocarci. Questo stretto rapporto film/gioco è probabilmente uno dei più gravi difetti del titolo. È un gioco che, tentando di essere troppo grande e troppo fantastico, non riesce a diventare quella pietra miliare per PC che avrebbe dovuto essere. Invece di concentrarsi su una solida e interessante azione di gioco, si basa infatti su una sequela di livelli tutti uguali e su un'azione lineare e stereotipata.

LE BUONE NOTIZIE

Non tutto è perduto, però. Il solo fatto che si tratti di Guerre Stellari e che quindi possa contare sulla massa di fantastici effetti sonori e grafici in stile Lucas impedisce al gioco di scomparire per sempre nel Pozzo di Sarlac. La musica è la migliore colonna sonora di John Williams e di conseguenza superiore alla colonna sonora di qualsiasi altro videogioco. Quanto agli effetti speciali... beh, diciamo solo che quando cominceremo ad agitare la nostra

1 Personalità multipla!

Come se non bastasse occuparsi dei problemi di Obi-Wan, in alcune parti del gioco dovremo giocare anche nel ruolo di questi eroi di Guerre Stellari.

▲ Ewan McGregor tenta di spiegare Trainspotting a un droide R2.

▲ Liam Neeson, alias Qui-Gon, attacca un bottone alla ragazza con i capelli blu. La sbalordirà con le dimensioni della sua spada di luce?

▶ Ecco la Regina... almeno non c'è Sarah Ferguson.

2 L'universo della minaccia fantasma

ATTENZIONE DETTAGLI SULLA TRAMA ATTENZIONE

Resistere di fronte alla fiumana di informazioni su Guerre Stellari che ha invaso la redazione è stato un vero incubo. Chi non vuole rovinarsi il film, perciò, può smettere di leggere adesso, perché stiamo per partire per un viaggio attraverso i 12 ambienti del gioco e del film.

1 NAVE DA GUERRA DELLA FEDERAZIONE

▲ Percorriamo corridoi infestati da droidi e condotti di aerazione per raggiungere mezzi di trasporto e fuggire.

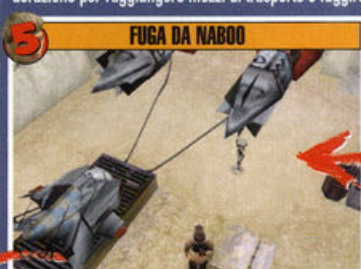
2 LE PALUDI DI NABOO

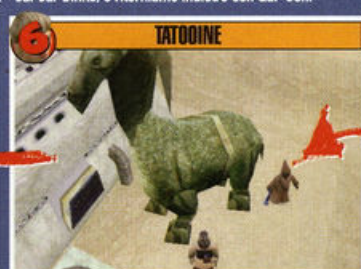
▲ Incontriamo il personaggio più fastidioso dell'universo, Jar Jar Binks, e ritorniamo indietro con Qui-Gon.

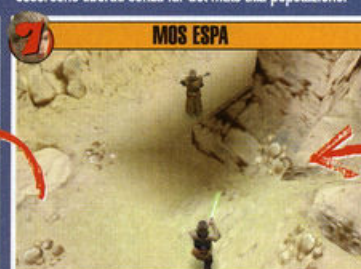
3 OTOH GUNGA

▲ Salviamo Jar Jar... maledizione, credevamo di essercene liberati senza far del male alla popolazione.

4 GIARDINI DI THEED

▲ Enigmi, un giardino tipo labirinto e un sacco di droidi da combattimento rendono questo livello ricco e frustrante.

5 FUGA DA NABOO

▲ Proteggiamo la Regina. Se la faranno fuori saremo nei guai... e lei tende a correre tra le braccia dei droidi.

6 TATOOINE

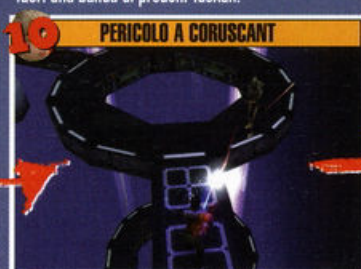
▲ Breve e divertente. Siamo Qui-Gon e dobbiamo far fuori una banda di predoni Tuskan.

7 MOS ESPA

▲ La patria di Anakin Skywalker. Troviamo lui e il suo padrone, prendiamo un hyper drive e filiamocela alle gare.

8 LE GARE DI PODRACER DI MOS ESPA

▲ Troviamo Jabba mentre Anakin gareggia e scommettiamo sulla sua vittoria.

9 DARTH MAUL

▲ Durante il viaggio verso la nave della Regina saremo attaccati da droidi e da questo mostro.

10 PERICOLO A CORUSCANT

▲ Salviamo la Regina in questo livello. Ci sono tonnellate di guardie: salviamo regolarmente il gioco.

11 ASSALTO A NABOO

▲ È il momento di reagire. Attacchiamo il palazzo... nei panni della Regina. Buon divertimento.

12 LA BATTAGLIA FINALE

▲ Darth Maul si è comportato male con Qui-Gon.

spada di luce, facendo attenzione a non cavare un occhio a qualcuno, o a sparare, non rimarremo affatto delusi.

LINEARE

Il problema principale è che ricalcando la trama del film il gioco risulta decisamente lineare.
Ci costringe a seguire un percorso predeterminato e, sebbene ci sia la possibilità di imboccare direzioni diverse qua e là, presto dovremo comunque ritornare sui nostri passi e rientrare nel percorso. Non c'è gran che da esplorare, quindi. Nemmeno i combattimenti sono particolarmente strepitosi. Usando la spada di luce non dovremo che tenere il dito sul pulsante di sparo per deviare i colpi avversari e attaccare a nostra volta: niente di particolarmente impegnativo, dunque.
Usando il folgoratore, invece, non dovremo che continuare a →

Doppie lame, doppio divertimento. Ahahaha!

► Lo schermo iniziale comprende piccoli spezzoni del film che mostrano le diverse opzioni. Fantastico.

▼ O qualcuno si è lasciato andare, o dal pavimento sta uscendo gas velenoso.

► Quale pulsante bisogna premere per vedere la partita con questo affare?

▼ Il condotto di aerazione è un'ottima via di fuga.

▲ Darth Maul, il nuovo super-cattivo alla Darth Vader. Bel trucco.

POSTER IN REGALO →

DATI ▸ **NUMERO DI PERSONAGGI:** QUATTRO **ARMI:** TANTE **ARMA PIU' BELLA:** SPADA LASER **NEMICO PIU' CATTIVO:** DARTH MAUL **PIANETI:** TANTI **JAR JAR BINKS:** INSOPPORTABILE

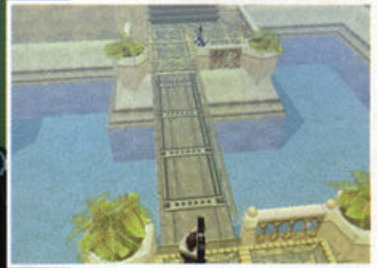
3 DI COSA PARLIAMO?

Nello sforzo di rendere il gioco ancora più simile al film, ci viene data anche la possibilità di scambiare qualche parola con alcuni personaggi. Scopriremo però che qualsiasi cosa diremo la risposta sarà la stessa.

◀ Non importa cosa diciamo: le conversazioni finiscono quasi sempre nello stesso modo.

▲ Lavora per quelli che stanno cercando di ucciderci. Estorciamogli delle informazioni e facciamogli assaggiare la nostra spada... così impareranno!

► Il film l'abbiamo visto ed è veramente grandioso. Ignoriamo i critici che l'hanno stroncato.

Abbiamo preso tutto? Ehi! Dove sono i paracadute?

▲ Altro che spada di luce. Dateci un bel lanciarazzi e il nemico potrà assaggiare davvero la Forza... Dritta in mezzo agli occhi.

Signor Lucas, cosa devo esprimere esattamente in questa scena?

spostarci a destra e a sinistra per evitare il fuoco nemico... Verso la fine del gioco le cose si ravvivano un po', ma a quel punto sarà un po' troppo tardi. Se a ciò aggiungiamo un impacciato sistema di comando, abbiamo la sensazione che nel gioco manchi qualcosa.

PREVEDIBILE

Gran parte del contenuto del gioco è costituito da frustrazione per il giocatore, più che dallo spettacolo di fantascienza che il gioco avrebbe dovuto essere. Molti livelli sono pieni di noiosi esercizi di salto ed enigmi elementari. Dopo aver provato giochi come Tomb Raider e Soul Reaver, sappiamo per certo che si può fare di più di questo. Il tutto si può paragonare a un infelice matrimonio tra avventura, azione ed enigmi destinato a concludersi con un divorzio più rapidamente di un'unione tra reali d'Inghilterra. L'idea poteva anche funzionare, ma non ricalcando in modo così marcato la trama del film. Certo, mentre si gioca la sensazione è quella di un

▲ È il momento di fare spiedini del simpatico pupazzetto. Usiamo la spada di luce come stecchino.

4 Luci, motore, azione!

LucasArts l'ha definito un gioco d'azione, perché non dobbiamo sparare per tutto il tempo. Tuttavia, le varie aggiunte destinate ad aumentare la varietà non lo rendono diverso da uno sparatutto.

▲ Troviamo gli interruttori che aprono le porte. Di solito sono nella stanza vicino alla porta stessa.

◀ Oh, lanciarsi appesi a una corda per superare un precipizio. Che originalità.

► Ah-ha, ecco la mia nave. Ora posso andarmene di qui. Ops! Ehm... forse avrei dovuto spegnere il motore mentre facevo rifornimento...

RITAGLIALO E APPENDILO!

EPICO!

Credevamo che i combattimenti spaziali nei primi tre film fossero incredibili? Non abbiamo ancora visto l'inferno di laser dell'Episodio 1... Uau!

STAR WARS EPISODIO UNO: LA MINACCIA FANTASMA

5 È PIÙ DI UN SEMPLICE BASTONE LUMINOSO!

Maneggiare una spada laser è impressionante, ma questa non è un'arma che fa per tutti. Diamo un'occhiata alle altre brutte cose che potremo fare ai nemici quando la spada non sarà sufficiente.

▲ Un folgoratore tipo mitra. Giusto per farsi strada più facilmente in una stanza affollata o nella coda davanti al cinema.

▼ Come sono imprudenti questi Imperiali a lasciare le armi in giro! Qualcuno potrebbe farsi male. Forse è meglio portare questa roba all'ufficio oggetti smarriti.

▲ Lanciarazzi: il massimo della vita.

▲ Fulminatori. Servono decisamente allo scopo. Per fortuna che nessun droide dell'Impero ha capito come usare una spada laser, altrimenti saremmo davvero nei guai.

▲ Belle astrona... orrendi colori.

▲ Obi-Wan sta alla grande e dispone di una buona scelta di armi. I detonatori termici sono spettacolari.

► Se queste astronavi non hanno un antifurto, non dureranno a lungo.

◄ "Senti la Forza?" - "No amico, è solo quel mega curry che ci siamo fatti l'altra sera su Tatooine...".

OK, ora faccio un colpo speciale...

6 RICERCATI: VIVI O MORTI!

Il più cattivi dei cattivi. La feccia dell'U[...]verso, così terribili che anche i Men in Black avrebbero [...] paura ad affrontarli. Tocca a noi, quindi...

Jar Jar Binks. Cos'[...] nome di una merendina?

▲ Ecco da dove arriva l'idea degli Stormtroopers.

Darth Maul. Super-cattivo, ma con la spada laser più favolosa di tutte.

gioco di Guerre Stellari, ma anche, sempre, quella di combattere contro i limiti del gioco più che di spremerne il meglio. Accidenti, con questo gioco LucasArts è quasi riuscita a rovinare l'universo di Guerre Stellari e non aveva alcun diritto di farlo.
Per fortuna sappiamo già che sono in arrivo almeno altri due giochi favolosi.

PREVEDIBILE

La Minaccia Fantasma non è molto divertente da giocare.
Non c'è una vera esplorazione da compiere e il combattimento si trasforma in breve in una insensata pressione continua del pulsante.
La possibilità di salvare il gioco in qualsiasi punto e la disponibilità infinita di vite eliminano qualsiasi sensazione di tensione nel gioco.
Garantito che venderà come il pane, esclusivamente grazie al film: forse è per questo che gli sviluppatori, sicuri del successo, non si sono dati troppo da fare. Questa non è affatto l'esperienza di gioco di Guerre Stellari che sarebbe dovuta essere.
Strano a dirsi per un gioco di LucasArts, sembra mancare di immaginazione e fare affidamento soltanto sulla sua controparte cinematografica per creare qualche emozione.

◄ Nella maggior parte dei combattimenti sembra sia sufficiente tenere premuto il pulsante di fuoco. Impegnativo, eh?

8 UCCIDIAMOLO!

Qualcuno si ricorda il film Il Presagio? Ecco quanto possono essere malvagi i bambini. Se avessero fatto fuori Damien quando era in fasce, non avrebbe cercato di distruggere il mondo. Perciò, perché non eliminare Anakin appena lo troveremo? Ricordiamoci che una volta cresciuto diventerà Darth Vader.

▲ Fuori dai piedi, moccioso, sto cercando di sembrare cattivo con la mia arma gigante.

▲ Perfetto: adesso ficchiamogli in gola la spada laser.

> Il fatto che sia Guerre Stellari gli permette di sfoggiare le meraviglie di Lucas in termini di grafica ed effetti sonori

▲ È come se degli architetti romani avessero invaso l'universo di Guerre Stellari.

► Brutto momento per farsi venire il prurito al naso.

Non che sia brutto, ma chiunque si sarebbe aspettato molto di più da questo gioco. In definitiva, mentre i fanatici di Guerre Stellari andranno in visibilio davanti alla sua colonna sonora, alla sua trama e ai suoi effetti speciali fedelissimi al film, i giocatori più consumati lo completeranno in un paio di giorni domandandosi la ragione di tanto clamore.

7 NON VOGLIONO FARSI INFILZARE

L'arma principale dello Jedi è la spada laser. Molto efficace se conficcata là dove non batte il sole, può però anche essere usata per deviare le scariche di folgoratore: mirando bene, potremo anche ammazzare qualcuno con la scarica deviata.

LA FORZA SCORRE IN UNO DEI DUE...

I due giochi di Guerre Stellari si contendono il dominio del PC, ma quale sceglierebbe Yoda?

il giudizio

aspetto

Guerre Stellari in tutto e per tutto. Grande colonna sonora e scene tratte dal film. Effetti speciali favolosi.

giocabilità

Scarsa. Pieno di luoghi comuni e frustrante. Se non fosse per Guerre Stellari avrebbe preso un voto inferiore.

longevità

Dodici modesti livelli. La trama, uguale a quella del film, aggiunge interesse, ma non a lungo termine.

il meglio

Mettere il volume al massimo durante un combattimento per godersi i favolosi effetti sonori di Guerre Stellari.

il peggio

L'assenza di un'azione di gioco come si deve. Dai, ragazzi, avrebbe dovuto essere meglio.

Deludente, anche se non tremendo come avrebbe potuto essere. Manca di varietà, anche se si porta quasi in pari per mezzo della favolosa colonna sonora e degli effetti.

Se ci piace questo proviamo X-Wing Alliance e Jedi Knight per un'azione spettacolare alla Guerre Stellari o Soul Reaver per un'esperienza di azione 3D.

Dimentichiamo le spade laser a doppio taglio. Il meglio del nuovo film di Guerre Stellari è la gara di podracer su Tatooine. Dopo la versione per Nintendo 64 uscita il mese scorso, ecco il gioco per PC!

STAR WARS: EPISODIO 1 RACER

Una parola sola: Wipeout. Sebbene rimanga probabilmente il miglior gioco di corse futuribile del mondo, al suo successo strepitoso sulla PlayStation ha fatto seguito un fiasco colossale per PC. Perché? Perché è arrivato troppo in ritardo rispetto all'originale, con una colonna sonora privata di tutti i nomi di spicco e in un momento in cui gli utenti di PC non avevano fiducia nelle conversioni di giochi per console. Peccato. Ora però è il momento di porre rimedio alla situazione, perché è arrivato il migliore dei due nuovi giochi di Guerre Stellari. Sebbene debba molto a Wipeout, questo gioco sembra più che in grado di cavarsela con le sue gambe... o meglio con i suoi motori.

I CIRCUITI

Non che convinca subito: nemmeno per noi è stato così. Sì, la grafica è super-scorrevole e la sensazione della velocità mozza il fiato, ma i primi livelli di gara sono decisamente troppo facili. Talmente facili che si inizia ad avere la sgradevole sensazione che Star Wars: Episodio 1 Racer non sia che un gioco di corse per bambini sotto i dieci anni. Più tardi però diventa sempre più difficile, come descritto nel riquadro 2. Prima che ce ne rendiamo conto, le piste si estendono, si sdoppiano in circuiti alti e rapidi e in altri bassi e più lenti, con l'aggiunta di spazi aperti con canaloni tortuosi e pieni di curve in stile Wipeout e tunnel a gravità zero (vedere riquadro 4). Per cavarcela dovremo quindi cambiare veicolo e acquistare accessori con il denaro vinto (vedere riquadro 1). Il tutto funziona alla grande, non senza però qualche neo.

NIENTE ARMI

Per cominciare, non ci sono armi. Sebbene questo non tolga nulla alle gare di velocità pura, rende tuttavia poco allettante l'opzione di gioco a più giocatori, a meno di non avere otto amici con una copia del gioco e l'accesso a una rete locale. Già che siamo in argomento: dove sono le

1 Il veicolo per vincere!

Per ogni pista, c'è un podracer ideale: e avremo la possibilità di acquistarli tutti.

▲ Un solo proprietario e niente riscaldamento: è nostro per la cifra vinta all'ultima gara. OK?

▶ Se faremo schiantare il nostro podracer dovremo pagare dei droidi-meccanici per rimetterlo in pista.

▲ Non ci sembrava molto sicuro e dopo una prova rapida abbiamo scoperto che avevamo ragione.

▲ Tratteniamo il respiro, c'è un muro. L'arte della corsa sul fianco in puro stile Guerre Stellari.

▲ Star Wars: Episodio 1 Racer non cancella Wipeout 2097 dalla nostra memoria, ma è il migliore e il più veloce dei giochi di corse futuribili disponibili per PC.

2 A dopo!

Niente paura. Se anche supereremo i primi due tornei senza perdere una sola posizione in classifica, le piste e le gare successive ci ridurranno a pezzetti.

▲ Ci piacerebbe farci schizzare il cervello fuori dalle orecchie?

▶ Male, male... Due possibilità e noi abbiamo scelto quella sbagliata.

▼ Decisioni come questa vanno prese in un millesimo di secondo.

STAR WARS RACER

3 Ingraniamo la marcia!

Se i podracer fossero liberi di sfrecciare sulle nostre strade... il mondo non sarebbe più tranquillo, ma senz'altro più divertente.

▲ Solo una delle 20 e più piste che incontreremo nel corso del gioco. Ci darà un bel da fare.

◀ Spingendo avanti aumenteremo la nostra velocità ma diminuiremo le nostre possibilità di effettuare curve strette.

► I salti non sono facili da superare e un errore potrebbe spedirci in coda al gruppo. Perché non abbiamo le ali?

► La verità è che è possibile superare la maggior parte dei canali più stretti senza far girare su sé stesso il podracer, ma... farlo è molto più divertente. Eccone un altro... Yeee-hahhh!

> La grafica è super-scorrevole, la velocità mozza il fiato, ma i primi livelli di gara sono troppo facili

opzioni a schermo condiviso o per il gioco in Internet? La versione per Nintendo 64 recensita il mese scorso ha una fantastica modalità a due giocatori: perché questa per PC non ha nulla del genere? Non lo sanno che la maggior parte di noi qui in Europa non ha accesso a una rete? Proprio mentre su Internet stanno per apparire Quake 3 e Team Fortress 2, LucasArts riporta i giochi di corse all'età della pietra!

VELOCITÀ FOLLI!

Veniamo alle buone notizie. Nella modalità a un giocatore, Star Wars: Episodio 1 Racer è il gioco di corse per PC in assoluto più rapido e scorrevole. Con un acceleratore grafico, il gioco è anche migliore di quello per Nintendo 64. Il controllo che abbiamo sul podracer (vedere riquadro 3) è fantastico e i tocchi di classe tipo il fischio dei freni ad aria rendono il gioco quasi un capolavoro. Chi è appassionato di Guerre Stellari non ha certo bisogno di farsi convincere ad acquistare questo gioco: la possibilità di rivivere uno dei momenti più entusiasmanti del nuovo film è irresistibile per qualsiasi fan. Perfino chi odia George Lucas, la sua barba e tutto ciò che ha creato, però, farebbe bene a prendere questo gioco, perché è l'unico prodotto ispirato al film che faccia davvero centro. Malgrado l'assenza delle armi e della possibilità di gioco in rete, Star Wars: Episodio 1 Racer riesce comunque a proporsi come il miglior gioco di corse spaziale in circolazione. Splendido.

▲ Executioner's Run: le pale girano e sono pure affilate...

4 Gravità zero!

Proprio quando pensavamo di avere il gioco in pugno, ecco un tunnel a gravità zero con cui misurarci. Come se non bastasse, inoltre, è anche pieno di asteroidi che dovremo schivare. LucasArts non avrebbe potuto renderci le cose più difficili di così...

▲ Superare curve del genere al massimo della velocità è il succo del gioco.

◀ Il design del futuro? Due cavi, due motori e un tunnel tortuoso.

QUALE FILA DI PIÙ?

Abbiamo messo a confronto Star Wars: Episodio 1 Racer con Wipeout 2097 e Rollcage per scoprire qual è il più veloce.

SIGNORI, ACCENDETE I MOTORI

	0–10
WIPEOUT	6
ROLLCAGE	7
PODRACER	10
EXTREME G	5

il giudizio

aspetto

Le texture sono un po' scarse ma il gioco è talmente veloce e scorrevole che non ci si fa caso.

giocabilità

Un sistema di comando splendido e i veicoli unici ne fanno uno dei migliori giochi di corse per PC.

longevità

Maggiore di quella de La Minaccia Fantasma, ma non ci terrà occupati fino all'uscita del prossimo film della serie.

il meglio

I canali più stretti che ci costringono a far ondeggiare il podracer di lato per superarli.

il peggio

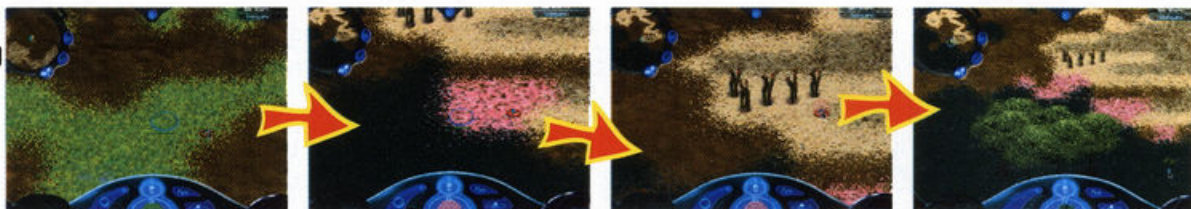
L'assenza di una modalità a schermo condiviso o per il gioco in Internet. Dovremo abituarci a giocare da soli.

Un gioco mozzafiato che ci farà staccare la pelle dal viso per la velocità. Rapido, divertentissimo, entusiasmante e per giocarci non serve nemmeno la Forza.

88%

Se ci piace questo... potremmo prenderci una copia di Wipeout, di Rollcage o di Midtown Madness. Anche Driver potrebbe andare...

DATI ▶ FORMATO: PC EDITORE: UBISOFT | IN USCITA A: SETTEMBRE GENERE: STRATEGIA E LOGICA | PREZZO: N.D. GIOCATORI: 1 | SVILUPPATORE: LUCASARTS ALTRE VERSIONI: MAC

È un titolo di intrattenimento educativo basato su Guerre Stellari... ma in che modo e in cosa stiamo per essere educati e intrattenuti, eh?

THE GUNGAN FRONTIER

1 EDUCAZIONE!

Nel gioco avanzato, possiamo decidere cosa portare sulla superficie del pianeta per creare l'ambiente perfetto.

▲ Questo è il più strano gioco di Forza 4 mai visto. Ehm, ho vinto, almeno penso.

▲ Se lascio questa graziosa creatura qui, cosa posso mettere da farle mangiare?

▲ Ce ne sono una marea. Agh, presto, chiamiamo qualche cacciatore per acchiapparli.

Non c'è proprio modo di fermare quella macchina sforna giochi che è La Minaccia Fantasma. Quando non stiamo correndo su di un pod, o 'giocando' il film possiamo ripiegare per un po' d'intrattenimento educativo...

Sfortunatamente... anche se ci addolora criticare il Sig. Lucas, The Gungan Frontier offre soltanto un divertimento limitato e l'educazione che propone è così rudimentale da essere largamente inutile.

Non fraintendiamo, è un software ben progettato; ma il pubblico potenziale cui è mirato (8-12 anni) conosce già i concetti in esso contenuti e troverà la giocabilità insipida comparata a giochi di simulazione veri e propri che è già perfettamente capace di utilizzare.

CRESCITA

I riquadri sparsi in giro per questa pagina ci forniranno dettagli sui particolari della giocabilità, ma in pratica il succo è questo. Dobbiamo creare e mantenere una popolazione di Gungan. Per farlo, dobbiamo tenere sotto controllo un ecosistema (relativamente) complesso. Dobbiamo piantare diverse specie vegetali in differenti terreni, diffondere alcune forme di vita e assicurarci che tutti questi elementi di flora e fauna esistano per nutrirsi l'uno con l'altro. È un gioco a turni, quindi missioni specifiche potrebbero, per esempio, richiederci di creare un giardino con vari elementi entro un determinato numero di turni. Un'altra potrebbe richiederci di curarci di un certo numero di forme di vita interdipendenti affinché non muoiano tutte.

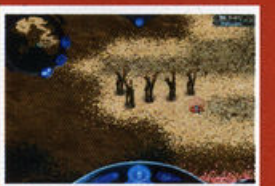
IMPARIAMO

Il problema è che fondamentalmente è tutto qui. La lezione è che l'ambiente è importante e che gli ecosistemi sono miracoli della natura in perfetto equilibrio... almeno questa è la facciata. Un cinico potrebbe affermare che tutto ciò è semplicemente una parte dell'immensa macchina trita denaro di Guerre Stellari mirata ai genitori. Noi pensiamo che sia abbastanza genuino, ma semplicemente non funziona.

Va bene, il gioco non è indirizzato alla nostra confraternita di giocatori navigati, ma anche l'intrattenimento educativo deve essere più "intrattenimento" di così. Stimolare la consapevolezza ambientale è un'ottima idea, ma dato che The Gungan Frontier non approfondisce gli argomenti in gioco né fa alcun tentativo di trasferire le idee dal mondo di Guerre Stellari a quello reale, finisce per essere semplicemente un gioco di strategia ridotto e poco divertente.

2 Vita nei parchi!

Se adoriamo il giardinaggio questo è il gioco che fa per noi. Ci sono un sacco di vegetali che possiamo far crescere. Poi possiamo fare affidamento sulle forme di vita animale per veder divorato il frutto del nostro duro lavoro.

STAR WARS THE GUNGAN FRONTIER

◀ Impariamo come allevare bizzarre creature. Questo ci sarà d'aiuto una volta lasciata la scuola.

▲ Prendo uno di quelli, una lattina di Coca e un doppio tramezzino, per cortesia.

► Lucas è ossessionato dai personaggi carini stile Muppet. È un uomo peloso che incute timore.

3 creiamo le bestioline!

Ci sono parecchie piante e creature con cui vedersela in The Gungan Frontier (Ikopi, Vermook... ci sono tutte) ma se ci stanchiamo di questi esserini, possiamo progettarne di nuovi. Scegliamo un corpo, un colore, abitudini alimentari, poi lasciamoli andare. È come giocare a fare Dio, ma senza i confessionali e senza perdono.

il giudizio

aspetto

Ambienti dettagliati, splendide scene d'intermezzo, un'infinita di creature. Molto, come dire, Guerre Stellaresco.

giocabilità

Troppo semplice per essere un gioco decente e le lezioni da apprendere sull'ambiente sono limitate.

longevità

Potrebbe durare per l'eternità, ma ci stancheremo del messaggio entro un paio di giorni dall'aver completato le missioni.

il meglio

La sequenza d'apertura. Come per i film, ci aspettiamo una specie di giro sulle montagne russe. Solo che non è vero.

il peggio

La limitata presenza di opzioni nel modulo per la creazione degli esserini. Poteva essere uno spasso, ma non lo è.

Malgrado i suoi limiti, The Gungan Frontier è progettato accuratamente, ma non riesce a premere i tasti giusti per catturare l'attenzione della fascia d'età cui è mirato.

Se ci piace questo proviamo... l'eccellente Sim Safari o il poco apprezzato Gene Wars per vedere qualcosa di simile.

i CD-Rom sono originali, il prezzo è rivoluzionario. E parlano italiano.

Ogni CD-Rom a sole 9.900 lire.

ogni CD-Rom è originale, integrale, in italiano* e a sole 9.900 lire.

- Oltre ~~1.000.000~~ 2.000.000 di copie già vendute
- vasta scelta di titoli originali
- Oltre 2.000 punti vendita in Italia
- Continue novità in arrivo

Per chi non si accontenta facilmente, ecco un'incredibile rivoluzione: 9&nove, la più emozionante collana di CD-Rom originali Microforum Italia che raccoglie giochi, intrattenimenti, educational e utilities, in italiano e a sole 9.900 lire. Lasciatevi catturare dalle incredibili animazioni. Ammirate la creatività della grafica e la brillantezza dei colori. Sfruttatene l'intelligenza e l'utilità. Ma soprattutto... iniziate la collezione. L'occasione è unica. Difficile opporre resistenza. Per conoscere i titoli della collana e scoprire quale è il punto vendita più vicino, visitateci su internet www.microforum.it o contattateci al numero 06 44243033.

*alcuni titoli hanno in italiano solo il manuale o le istruzioni d'uso.

Per diventare nostri concessionari, contattateci allo 06 44243033

Microforum Italia Point. Il meglio a meno.

Microforum Italia srl via Antonio Musa, 13 - 00161 Roma - tel. 06 44243033 - http://www.microforum.it - e-mail: info@microforum.it

R.C.P. associati

DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 113.000 IN USCITA A: SETTEMBRE

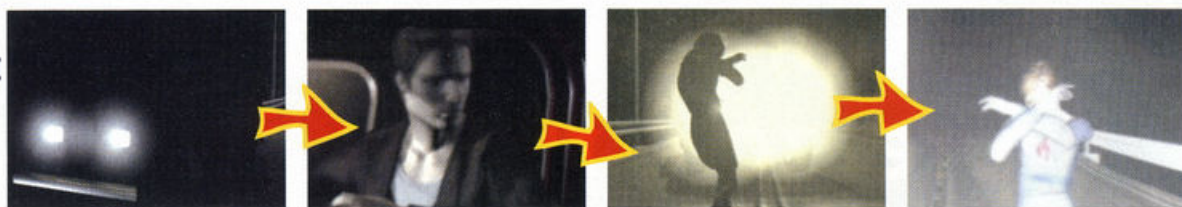
È già da un po' che Silent Hill è il nostro argomento preferito. Finalmente, eccoci al momento della verità: fa morire di paura o di noia? Inoltriamoci nell'oscurità e lo scopriremo...

SILENT HILL

▲ 'Oooh, ecco la tua colazione!' Uno dei modi di morire più spiacevoli del gioco.

▲ La torre dell'orologio costituisce il primo enigma che incontreremo. Per entrarci ci serviranno due medaglioni.

Attenzione alle coppie di demoni e a qualsiasi altra cosa che cerchi di assalirci. ▶

GM CAPOLAVORO

Le piccole città sono sempre stati luoghi lugubri. Vista l'assenza di pizzerie e il limitato patrimonio genetico degli abitanti, i viaggiatori solitari farebbero meglio ad andarsene in fretta. C'è però un posto più terrificante della maggior parte degli altri, in cui tutti sono malvagi: Gorgonzola. Non che Silent Hill sia molto più allegra, però.

Dalla misteriosa sequenza iniziale inizieremo a capire di essere Harry Mason, genitore single che ha incautamente perso di vista la figlia Cheryl dopo un incidente con la sua jeep. Dopo esserci risvegliati nel villaggio di Silent Hill, dovremo guidare Harry alla ricerca della bambina e scoprire nel frattempo perché Silent Hill sia divenuta un simile luogo di orrori. Dalla misteriosa sequenza iniziale inizieremo a capire di essere Harry Mason, genitore single che ha incautamente perso di vista la figlia Cheryl dopo un incidente con la sua jeep. Dopo esserci risvegliati nel villaggio di Silent Hill, dovremo guidare Harry alla ricerca della bambina e scoprire nel frattempo perché Silent Hill sia divenuta un simile luogo di orrori.

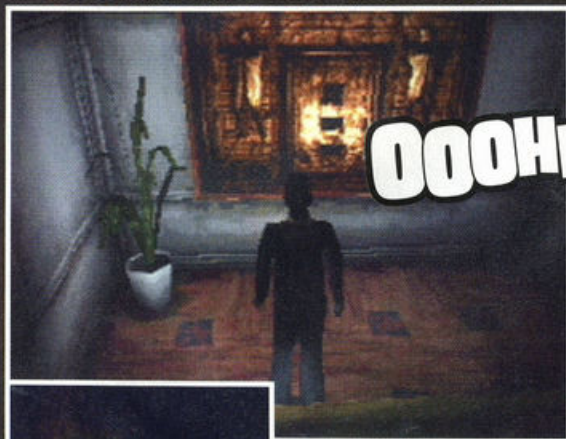
IN COMPAGNIA

La nostra visuale del gioco sarà, come in Resident Evil, in terza persona: vedremo il didietro di Harry sgambettare per la cittadina nel tentativo di risolvere questo mistero alla Scooby Doo.
Niente inquadrature statiche alla Resident Evil, però: la telecamera si sposta liberamente mentre ci muoviamo, tuffandosi e ruotando in puro stile cinematografico.

thou possess them
to guard thy spirit
evoke five rites
unveil thy fate

Purtroppo però non saremo soli a Silent Hill. Capita infatti che ci sia una caterva di infernali bestiacce decise a banchettare con la nostra carne. Di conseguenza dovremo dimostrare

1 Un gioco a due facce

Sebbene l'area che attraverseremo non sia particolarmente vasta, questo è un gioco a più livelli: ogni ambiente ha infatti una dimensione alternativa più oscura, che dovremo esplorare.

▲ Ecco la stanza dietro alla reception con un quadro inquietante. La dimensione alternativa è come nell'immagine!
◀ Ecco l'infermeria nella sua agghiacciante dimensione alternativa. Meglio non chiedere un cerotto qui.

▲ Questa invece è l'infermeria della tranquilla Silent Hill 'normale', semplicemente circondata da una onnipresente nebbia maligna. Che bellezza.

Cibo per uccelli, mille lire al sacchetto...

2 Armi bianche

Scordiamoci le nostre fiammanti pistole laser: ciò che ci serve, qui, sono armi tradizionali, a bassa tecnologia, per aprirci la strada della salvezza a bastonate. Qualsiasi arma che si possa far roteare andrà bene.

▲ Ecco la pistola dataci da Cybil. Anche se non è particolarmente potente, ci tornerà comunque molto utile.

▲ L'ascia non è l'arma più distruttiva del mondo, ma si muove nell'aria molto rapidamente.

▲ Il martello è abbastanza pesante ma anche molto più potente del tubo d'acciaio.

Il coltello è la prima arma che troveremo: ► non ci servirà che per tenere a distanza i cani.

▲ Non entriamo fra le fiamme dell'inferno. Consiglio abbastanza scontato...

▲ Molti enigmi hanno temi abbastanza casuali. Eccone uno dedicato alle ste...

la nostra abilità in numerose tecniche di autodifesa che prevederanno l'uso di armi da fuoco, sbarre metalliche e seghe a motore. Non si tratta però di un gioco dedicato solo al combattimento: per niente. Silent Hill è incentrato sugli enigmi e metterà alla prova la nostra intelligenza oltre ai nostri riflessi. Come se non bastasse, poi, la cittadina scivolerà regolarmente nella sua dimensione alternativa, stendendo sul panorama circostante una lugubre atmosfera gotica che ci disorienterà con balzi spaziali e altri trucchetti. Silent Hill ci getta senz'altro una sfida notevole: ma vale la pena di pagare per affrontarla?

IL BUIO

L'elemento principale che noteremo giocando per la prima volta è la scarsa visibilità. Silent Hill è avvolta in una foschia nevosa che ci permetterà di vedere solo a pochi metri davanti a noi e che al calare della notte verrà sostituita da una fitta oscurità. Il gradimento di questo gioco dipenderà dalla nostra capacità di sorvolare su questo aspetto, riconoscendolo come elemento essenziale della sua natura. In caso contrario rischieremo di odiare questa oscurità, interpretandola come un meschino sistema per mascherare uno scadente motore grafico. In ogni modo, il buio domina il gioco dando vita a un ambiente estremamente claustrofobico e opprimente che, se giocheremo troppo a lungo, trasformerà la nostra anima in una pozzanghera oscura.
Nel complesso Silent Hill è un'esperienza di gioco solitaria. Le strade sono deserte, gli effetti sonori ridotti al minimo e la trama intricata. Sappiamo che ciò che spinge Harry ad agire è il desiderio di ritrovare la figlia, ma non ci viene detto perché lei all'inizio si sia allontanata.
Mentre in Resident Evil siamo 'agenti' addestrati, qui tutto è avvolto

4 'Voi siete qui'

La navigazione non è mai stata più facile. Man mano che scopriremo indizi e nuovi passaggi, Harry annoterà i dettagli sulla mappa, evitandoci sforzi di memoria.

▲ Sulla mappa i dettagli vengono annotati automaticamente: sapremo sempre dove saremo stati e dove staremo andando.

▲ Cheryl sarà anche carina, ma è la peggior pittrice che abbiamo mai visto. Che schifo, questi disegnini...

▲ Potremo portarci dietro un sacco di roba nel nostro equipaggiamento.

3 Strano e oscuro

A partire dall'entusiasmante introduzione, il gioco è costellato di sequenze filmate e informazioni che contribuiscono allo sviluppo della trama. Capire queste informazioni, però, è un altro paio di maniche: è un mondo strano quello in cui siamo entrati...

Non sarà solo la fiala di vetro a spezzarsi: prima della fine avremo a pezzi anche i nervi.

▲ Alessa è il personaggio chiave di tutta la storia. Chi è? È cattiva? E perché si veste di bianco in inverno?

◄ Dahlia ci aiuterà nel corso del gioco, ma il suo sguardo e quella sfumatura verde nella sua pelle sono sospetti...

5 Ve ne andate o no?

Quando si è nuovi in una città è meglio sfruttare ogni occasione per farsi degli amici e qui di facce simpatiche che vogliono fare la nostra conoscenza ce ne sono un sacco. Alcune, però, sono più letali di altre.

▲ Noi continuiamo a sparare e loro continuano a farsi sotto. Ma quando impareranno?

◄ Simili a scimmioni e agilissimi, questi personaggi vogliono giocare con noi e ci inchiodano al suolo. Grrr.

▲ I famigerati bambini scuoiati, purtroppo, non hanno trovato posto nel gioco completo. Sono stati rimpiazzati da creature pelose.

FINALI POSSIBILI: 5
PAURA: TANTISSIMA

COLPO: AL CUORE
SOLI: NELLA NOTTE

SCOOBY: DOOBY DOO
NON GUARDARE: SOTTO IL LETTO

6 I personaggi di Silent Hill

La trama di Silent Hill ruota intorno a questi sette personaggi, ognuno dei quali ha varie ragioni per restare nel miserabile villaggio. Avremo bisogno di tutto l'aiuto possibile, ma di chi potremo fidarci?

▲ Lisa Garland. Ci aiuta sempre, ma è intrappolata nell'ospedale. Ma perché, diciamo noi?

▲ D'accordo che è il capo dell'ospedale, ma perché non è uno zombi come gli altri?

▲ Cybil si mostra amichevole all'inizio, ma possiamo davvero fidarci di lei?

▲ Cheryl è costipata: ecco perché Harry è venuto a Silent Hill.

▲ Alessa sembra essere sopravvissuta chissà come a tremende ustioni.

▲ Dahlia, la sorella di Dizzy, sa molto di più di quanto vorrebbe far credere... brutta strega.

▲ Nick, soprannominato 'Stone', è l'unico che può risolvere il mistero.

7 Mostri Mostri Mostri

È un po' strana la scelta dei cattivi principali. Scartando i soliti ragni e pipistrelli, gli sviluppatori si sono convinti che delle larve mutanti ci avrebbero fatto nascondere dietro il divano per la paura.

▲ La terrificante tarma, che lascia per un attimo da parte i maglioni per assaggiare noi.

▲ È il momento del boss: la bestia si è svegliata ed è di pessimo umore.

◄ Questo è il più facile dei boss, ma non va sottovalutato.

dall'ambiguità: perché Harry è coinvolto in questa storia? Perché Silent Hill è così strana? Chi sono tutti i vari personaggi? Ogni strumento atto a tranquillizzarci, come la vista o la conoscenza dei fatti, ci sarà negato: per aiutarci non avremo che la nostra radio, con le sue inquietanti scariche di elettricità statica.

LE BRUTTE NOTIZIE

Nel caso di Silent Hill l'insieme è effettivamente superiore alla somma delle sue parti. Se si suddivide il gioco nei tipici elementi di valutazione è difficile essere entusiasti.

La grafica è molto scura e, malgrado sia caratterizzata da un design accurato, le ombre la oscurano al punto da rendere invisibili gran parte dei dettagli. Quanto alle mostruose creature che incontreremo, non mostrano molta personalità né molta varietà. Nessuna di loro è particolarmente spettacolare: si limitano a strisciare fuori dal buio a una certa velocità nel tentativo di raggiungere il loro malvagio obiettivo. Nemmeno i boss sono particolarmente impressionanti e alcuni, anzi, risultano addirittura ridicoli.
L'animazione è abbastanza artificiosa e Harry Mason non è certo una guizzante Lara Croft.
Si limita a vagare per la città con le sue armi, ha dei movimenti un po' scimmieschi e non possiede alcuna speciale agilità.

STRAORDINARIO

Cos'è dunque ciò che rende speciale questo gioco? Beh, fin dal momento in cui si accende la console, il gioco trasuda classe. Il filmato iniziale prepara perfettamente l'atmosfera, scivolando tra immagini inquietanti che catturano e confondono. La medesima qualità caratterizza anche le varie sequenze filmate che durante il gioco ci introducono gradualmente nella trama. Sebbene l'azione di gioco tragga evidentemente spunto da Resident Evil, i dettagli e le sottigliezze

Questa oscurità non dà tregua.

Silent Hill era una località turistica, una volta...

Harry ha tutte le donne ai suoi piedi... specie quando le abbatte con un tubo metallico.

Ambienti

Ciò che rende l'atmosfera ancora più minacciosa è il fatto che Silent Hill ha un aspetto quieto e pacifico, con i suoi steccati bianchi e le sue scarse attrazioni turistiche.

▲ Harry farà l'abitudine alla sua arma nel punto di osservazione principale del gioco: il bar.

▲ Nella scuola troveremo dei vecchi lettini con cinghie di sicurezza. Perché in una scuola dovrebbero aver bisogno di arnesi del genere?

I primi indizi che scopriremo nella scuola sono scarabocchiati con il sangue... a meno che non sia biro rossa. ►

9 Ahhhhhh!

Al posto della classica, esagerata atmosfera da film di fantascienza o di fantasmi sfoggiata da Resident Evil, i disegnatori qui hanno scelto un ambiente gotico decadente e dettagliato.

▼ Questo dovrebbe dissuadere Harry dall'entrare ancora nel bagno delle ragazze.

▲ Oh oh, oh oh. Ecco il martello! Harry è popolare come sempre nel suo locale.

◄ Sulle pareti dei corridoi dell'ospedale sono allineati dei cadaveri.

► Molte delle immagini sono legate all'infanzia. Ci sono indizi scritti con i pastelli, chiavi nei dolci e porte nelle camere dei bambini.

> Più che un nuovo tipo di gioco, Silent Hill è uno sviluppo del genere di orrore e sopravvivenza creato da Resident Evil

degli enigmi sono di gran lunga superiori a quelli di qualsiasi prodotto Capcom e possono essere superati solo dal giocatore più paziente e tenace. Ciò che veramente distingue questo gioco dalla miriade di titoli insensati che popolano il mercato, tuttavia, è la sua atmosfera unica.

LA GRAFICA

Questo è un gioco di sopravvivenza all'orrore soprannaturale. Resident Evil era dedicato all'orrore più viscerale, in stile La Notte dei Morti Viventi, ma questo è lo Shining dei videogiochi: paranormale, bizzarro, simile a un vero incubo. Di fronte all'atmosfera da film di serie B di Resident Evil, questo è un gioco molto più spaventoso e inquietante. Non ha quindi bisogno di spettacolari zombi decomposti per spaventare. L'atmosfera eterea dei suoi sfondi fa sì che anche l'ambiente più innocente assuma una natura minacciosa. È evidente che gli sviluppatori si sono letti i loro bravi manuali dedicati al cinema dell'orrore, trasformando quindi i capisaldi dell'ordine e della sicurezza, come la scuola, l'ospedale e la stazione di polizia, in luoghi maligni.
Chi ama i giochi pieni di esplosioni e di colori farà meglio a lasciar perdere. Chi invece non vuole soltanto giochi super rifiniti non potrà che arrendersi all'atmosfera inquietante di Silent Hill. È un gioco che ci inghiotte risucchiandoci in un mondo buio, freddo e umido.

▲ Purtroppo a questo furgone è stato tolto il motore e Harry non è un meccanico.

▲ Se continueremo a muoverci i cani-demone perderanno presto l'appetito.

▲ Le infermiere zombi sono molto più veloci di quanto potremmo pensare.

► Nel buio delle fognature si nasconde una quantità di mostri.

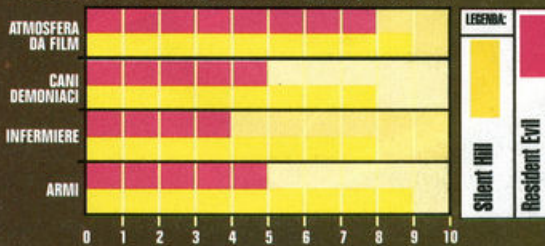
▲ Silent Hill non è davvero un posto luminoso. Colori e texture, invece, sono delicati e grezzi.

◄ Spesso l'inquadratura non è ideale per vedere il nemico.

▲ Lisa e il dottor Kaufmann hanno un complesso rapporto di amore/odio.

▲ Cybil pensa che risolverà tutto sulla sua moto.

IL FIFOMETRO

Come si piazza il nuovo arrivato Silent Hill di fronte a Resident Evil, il campione dell'orrore più amato?

il giudizio

aspetto

Un inizio allettante, scorrevole ed entusiasmante scivola verso ambienti bui e monotoni.

giocabilità

Ci cresce addosso piano piano, come la muffa. Niente azione spettacolare: è un gioco più cerebrale.

longevità

La trama presenta diverse conclusioni: perciò, dopo che lo avremo completato potremo ancora spremerne vita... e morte.

il meglio

La soddisfazione che proviamo quando riusciamo a risolvere uno dei numerosi e oscuri enigmi.

il peggio

Il fatto che la nebbia e l'opprimente oscurità ci impediscano di cogliere gran parte della bellezza delle immagini.

Sebbene il suo scarso sistema di comando e la sua natura opprimente congiurino per rovinarlo, nell'insieme è un fuoriclasse.

Se ci piace questo... possiamo dare un'occhiata ai due Resident Evil esistenti, oppure pazientare in attesa di Dino Crisis e Resident Evil 3.

Velocità! Fango! Incidenti! Emozione! Dolore! Uno scenario fantastico! Va bene, basta dire che V-Rally è tornato. E non è per niente male.

V-RALLY 2

1 A testa in giù!

Ci sono sempre incidenti e voli spettacolari. È incredibile quanto sia facile finire a testa in giù con la nostra macchina. Meglio tenersi alla larga dagli alberi.

▲ Senti un po', se avessi voluto fermarmi a chiedere informazioni lo avrei fatto. Perché credi che abbia sbagliato? La strada è sicuramente lassù!

Non possiamo dire che manchino i giochi di guida per PlayStation, ma proprio quando pensiamo che ne esistono già un numero sufficiente, ecco che ne esce uno nuovo superiore a tutti gli altri.

È stato il caso di Ridge Racer 4, ma subito alle sue spalle fa la sua comparsa V-Rally 2. È l'ennesima conferma della nostra fiducia in tutto quello che è veloce e ha quattro ruote. È simile al V-Rally originale per molti versi, ma sono stati apportati molti miglioramenti e ci sono nuove opzioni. Dobbiamo sempre gareggiare contro altre tre macchine su circuiti sparsi in tutto il mondo. Il nostro bolide fa alcuni degli incidenti più spettacolari nella storia dei giochi di corse (vedi riquadro 1) e V-Rally 2 è un gioco di rally divertentissimo. Il parco auto a disposizione è amplissimo. Anche prima di avere accesso alle auto bonus, abbiamo a disposizione 16 macchine nelle categorie World Rally e Kit, tra le quali la Peugeot 306, la Ford Escort, la Nissan Micra, la Citroen Xsara e la Renault Megane.

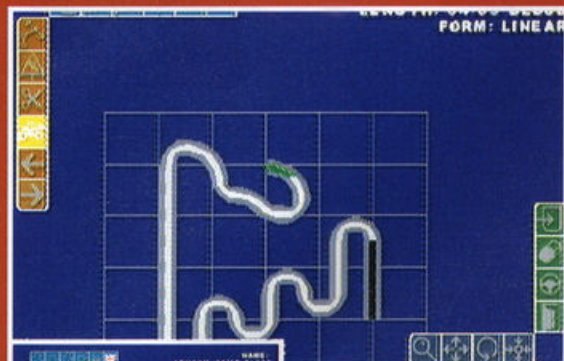
REALISMO

Anche se la fedeltà alle reazioni fisiche dell'auto è eccellente, il gioco si basa più sull'emozione della guida che sul realismo tecnico. Possiamo quindi intervenire sulle gomme, le sospensioni, il telaio e la scatola del cambio, se vogliamo. Possiamo anche fare un giro di prova prima di prendere una decisione. Se invece preferiamo buttarci in gara senza stare tanto a pensare alle piccole modifiche da apportare alla vettura, basta cliccare su una macchina e via... Nella modalità Arcade, come accadeva nel primo gioco, ci troviamo a competere con altre tre macchine controllate dal computer in una serie di gare ambientate in varie parti del mondo, dalla Svezia all'Indonesia. Gli intertempi adesso indicano i distacchi tra le varie auto, il

SPLANG!!

▲ Se qualcuno conosce un rimedio per il mal d'auto, è il momento di tirarlo fuori, se non vuole tirare fuori qualcos'altro dallo stomaco...

2 Spostare le montagne!

Nonostante le tantissime icone nella sezione di creazione dei tracciati, è molto facile crearne uno. Abbiamo la possibilità di posizionare curve strette o rettilinei lunghissimi e di modificare praticamente tutto: le condizioni meteorologiche, la nazione in cui correre, i rilievi, la frequenza dei dossi...

▲ Ora può sembrare piatto, ma con la semplice pressione di un pulsante possiamo creare un bel dosso.

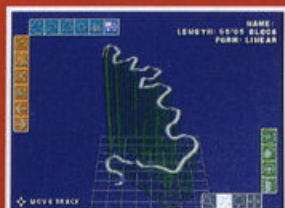
◄ Visto, anche Pamela Anderson sarebbe fiera di questo... rigonfiamento.

► Mmm, non è certo il tracciato più difficile che abbiamo creato...

che ci permette di notare come i nostri errori influiscono sulla posizione in corsa. Nell'angolo c'è una percentuale che indica a che punto della gara ci troviamo. Le modalità V-Rally Trophy e Championship sono leggermente diverse: non ci sono per esempio checkpoint oppure non dobbiamo riparare i danni subiti.

A TUTTA VELOCITÀ

Nei primissimi tracciati è possibile andare a tutta velocità senza mai staccare il dito dal pulsante dell'acceleratore, facendo il vuoto dietro di noi. È una bella soddisfazione e anche i giocatori più prudenti alla guida possono trasformarsi in assi del volante. Attenzione però a non usare nei tracciati successivi la stessa disinvoltura nell'uso dei freni: potremmo trovarci in grossi guai. Non siamo i soli a fare degli incidenti spettacolari. Le macchine controllate dal computer si comportano spesso in maniera molto "umana": a volte sbandano all'improvviso oppure finiscono fuoristrada. Possiamo farle rovesciare se le tamponiamo in maniera aggressiva. A volte può capitare di trovare in mezzo alla strada un'auto che è improvvisamente andata in panne. È molto bello sfrecciarle accanto mentre tenta invano di riprendere la corsa. La soddisfazione è molto più

SPLANG!!

3 Tempo!

Uno dei modi più sicuri per migliorare il nostro futuro rendimento in gara è di giocare alla modalità Time Trial. C'è un circuito per ogni nazione, oltre alla classica opzione per correre contro una macchina fantasma. È il posto giusto per imparare a guidare su un fondo stradale particolare o a superare bene le curve strette.

Sembra proprio che andremo a finire contro quel traliccio. Licenziamo il co-pilota.

Delle nuvole psichedeliche, molto anni '60.

Neve. Dimentichiamoci dei freni e dedichiamoci al volante.

▲ Dovevamo abbatterli un sacco di volte, ma non ci siamo riusciti. Maledizione!

4 Le colline hanno gli occhi!

Se siamo abituati a giochi in cui le gare si svolgono su circuiti relativamente piatti, potremmo rimanere sconvolti dato che V-Rally 2 ha una serie di dossi e di salti davvero mozzafiato.

▲ Chiedi indicazioni a una donna e ti troverai confuso. A destra, no a sinistra. Agh!

▲ Una bella scampagnata domenicale fuori porta. Peccato che questi non siano guidatori della domenica.

▲ Se dovesse comparire Mary Poppins lì in cima, falciamola prima che si metta a cantare.

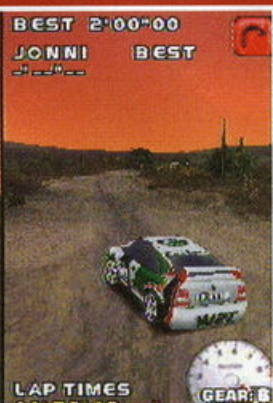
◄ Troppo veloce. Ecco che effetto fa essere uno dei protagonisti di Hazard.

DATI ▶ MACCHINE WORLD RALLY: 20 ALTRE MACCHINE: 18 PAESI: 12 VELOCITA' MASSIMA: 210 KM/H MODALITÀ: 4 TELECAMERA PER REPLAY: 5 TRACCIATI: 92 ATTENZIONE A: CURVE STRETTE

5 Partita a quattro!

È possibile organizzare delle partite a quattro giocatori grazie al Multitap. La grafica è leggermente a scatti quando lo schermo è diviso in quattro, ma è in ogni caso molto divertente.

▲ Il giocatore numero tre continua a usare astutamente la macchina fantasma per portarsi in testa.

▲ Non possiamo dire che le due macchine che stanno per distruggere la loro carrozzeria siano le migliori. Questi due giocatori danno l'ennesimo esempio delle loro scarse capacità di guida, mentre gli altri due sgommano via.

▲ Chi ci sarà alla guida di questa macchina? Sicuramente un pazzo!

▲ Che duello! Una macchina dietro l'altra, sapendo che gli inseguitori potrebbero finirci addosso da un momento all'altro.

▲ Il resto della lezione di guida lo passiamo a imparare a stare sulla strada, va bene?

▲ Questa macchina ha un distacco di 13 secondi nella gara uno contro uno.

◀ Ollie si fa avanti. Ha solo mezzo secondo di distacco dal primo del gruppo.

grande quando giochiamo in modalità per più giocatori (vedi riquadro 5).

PIÙ GIOCATORI

Oltre al solito schermo diviso in due per la partite in coppia, possiamo ampliare il gioco fino a quattro partecipanti con l'aiuto di un Multitap, come abbiamo fatto qui in redazione. A parte Speed Freaks e Crash Team Racing, che uscirà presto, V-Rally 2 è il primo gioco di corse vero e proprio per PSX ad avere questa opzione. C'è dell'altro, un attimo! V-Rally 2 ha anche un eccezionale creatore di circuiti (vedi riquadro 2). Abbiamo 50 "blocchi" di circuito da utilizzare, il che ci permette di costruire dei tracciati anche molto lunghi. Una volta disegnato il circuito dei nostri sogni, o dei nostri incubi, possiamo salvarlo su una memory card. Siamo in grado di modificare la sensibilità dello sterzo come desideriamo, ma anche con l'assetto più sensibile manovrare l'auto è molto meno difficile che in V-Rally '97 (vedi riquadro 7). È davvero difficile andare in sovrasterzo e, quando capita, non perdiamo il controllo della vettura come accadeva nel primo gioco. Possiamo sbattere contro un muro e fare una serie di testacoda di 360°, ma questa è un'altra storia...

FONDO STRADALE

Il fondo stradale, più che sembrare

6 Replay!

A differenza che nel primo titolo, ora possiamo rivedere le sequenze come se avessimo un videoregistratore. Si può spostare l'inquadratura da una macchina all'altra e ci sono i tasti per l'avanzamento veloce e la pausa. Si può rivedere un incidente o come una macchina del computer affronta una particolare curva.

▲ Non è esattamente come Gran Turismo, ma possiamo apprendere molto da questi replay.

▲ Dobbiamo usare i replay per imparare a battere gli altri piloti e a superare i circuiti più difficili, che sono davvero tosti.

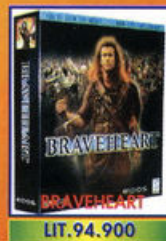
COMPUTER ONE

LA PIU' GRANDE CATENA ITALIANA SPECIALIZZATA IN VIDEOGAMES

C&C. TIBERIAN SUN – LIT.79.900

UNREAL TOURNAMENT – LIT.99.900

BRAVEHEART – LIT.94.900

HALF LIFE GAME OF YEAR – LIT.94.900

LA TRANQUILLITA' DI ESSERE I MIGLIORI

DESCENT 3 – LIT.109.900

DISCWORLD NOIR – LIT.94.900

DUNGEON KEEPER 2 – LIT.99.900

F22 LIGHTING 3 – LIT.119.900

FALCON 4.0 ITA – LIT.99.900

FLEET COMMAND – LIT.109.900

F.SIM.98 FLIGHT BAG – LIT.49.900

OFFICIAL F1 RACING – LIT.99.900

HEAVY GEAR 2 – LIT.99.900

HIDDE & DANGEROUS – LIT.89.900

HEROES OF M.&MAGIC – LIT.99.900

JIMMY WHITE 2 – LIT.99.900

MACHINES – LIT.94.900

MECHWARRIOR 3 – LIT.99.900

MIDOWN MADNESS – LIT.94.900

MIGHT & MAGIC 7 – LIT.99.900

NEED FOR SPEED 4 – LIT.99.900

OP.ART OF WAR 2 – LIT.89.900

OUTCAST – LIT.109.900

PGA CHAMP.99 – LIT.99.900

PRO 18 WORLD TOUR – LIT.79.900

KINGPIN – LIT.109.900

SPORTS CAR GT – LIT.99.900

UNREAL DATA DISK – LIT.59.900

STAR TREK BIRTH FED. – LIT.99.900

TNN OUT.PRO HUNTER – LIT.69.900

DEEP SEA FISHING – LIT.79.900

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO: 051 - 343504 FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE Via Vela 12/2 - BOLOGNA

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO: 051 - 301311
FAX: 051 - 345236

I Negozi

BOLOGNA VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504	**BOLOGNA** VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504	**FERRARA** VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881	**FORLI'** C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233
MODENA VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130	**FIRENZE** VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521	**PARMA** VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988	**PAVIA** VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922
VERONA VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360	**GENOVA** PROSSIMA APERTURA	**INTERNET** http://www.computerone.it	

RICHIEDI SUBITO L'ESCLUSIVO CATALOGO COMPUTER ONE.
CHIAMA PER LE ULTIME NEWS per CDROM, DVD e Console

7 Vedute panoramiche!

Se ci sentivamo limitati dalle due sole visuali di V-Rally '97, ci farà piacere sapere che ce ne sono ben cinque in V-Rally 2. La visuale dalla telecamera posta sopra l'auto è utile per vedere con grande anticipo le curve più difficili.

▲ Visuale in prima persona. Come i veri piloti. È difficile, ma è il punto di vista migliore.

▲ Dall'abitacolo. Il cofano serve per metterci in linea con le curve.

▲ La visuale per i novizi. È troppo facile giocare usando questo punto di vista.

▲ Una ripresa che va bene per le femminucce.

▲ Aspetta un attimo… se siamo tutti e due qui, chi cavolo sta guidando quell'auto? Fermati, ladro!

leggermente diverso a seconda del tracciato, condiziona sensibilmente il comportamento dell'auto, obbligandoci ad adattare il nostro stile di guida alla gara che dobbiamo affrontare. Riusciremo davvero a cogliere la differenza tra una strada asfaltata, un circuito ghiaioso e un tracciato nella giungla. Gli unici appunti che possiamo muovere al gioco riguardano aspetti esteriori. È troppo difficile selezionare un giocatore. I fondali sono belli, ma a volte ci sono degli oggetti che sbucano dal nulla e le auto sono blocchettose. Gli spettatori sembrano figure irreali, anche perché non fanno una piega se andiamo a finire in mezzo al pubblico. La musica è un'imitazione mal riuscita delle sonorità tipiche dei Prodigy e gli effetti speciali dovrebbero essere più convincenti. A parte questi piccoli problemi, V-Rally 2 riesce a mantenersi su un buon livello di realismo senza tralasciare l'aspetto dell'emozione di gioco. È davvero veloce, ci sono tantissimi tracciati e possiamo giocare contemporaneamente con altri tre amici. Che altro vogliamo? Se vogliamo partecipare a un rally virtuale, V-Rally 2 fa al caso nostro.

▲ Se passiamo in testa al primo giro, gli altri avranno seri problemi a superarci.

▲ Sì, bella macchina, ma ha gli alzacristalli elettrici e il lettore di CD?

> Riusciremo a mantenerci su un buon livello di realismo senza tralasciare l'aspetto dell'emozione di gioco

9 Pronti… via!

Il gioco ha un nuovo tipo di partenza. Prima che possiamo controllare l'auto, questa già si dirige verso la linea di partenza. La tecnica migliore per avere una buona partenza è di non tenere premuto il pulsante dell'acceleratore. Controlliamo il cronometro del conto alla rovescia e quando il tempo inizia a scalare, il che indica che abbiamo il controllo dell'auto, premiamo l'acceleratore.

▲ A lei il ponte, Sig. Spock. Ehm, Capitano, credo che siamo nel gioco sbagliato.

▲ Ma si può essere più sfortunati? Stiamo per iniziare una gara e ci cade addosso un enorme numero due.

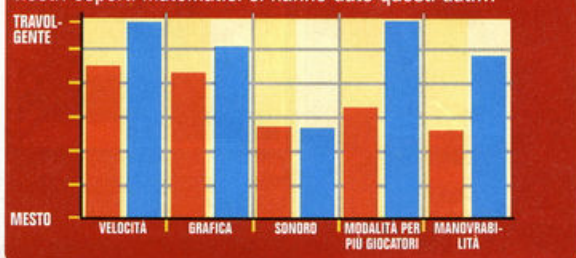
8 Manovrabilità!

V-Rally 2 è migliore del suo predecessore per molti versi, non ultimo per quel che riguarda la manovrabilità. In V-Rally '97 l'auto tendeva a slittare troppo e non avevamo la sensazione di guidare una macchina. Questa volta la manovrabilità è molto più realistica.

▲ Curve fatte col freno a mano. Va bene per spaventare passanti e macchine, ma proviamoci un'altra volta e finiremo fuori gara.

► Anche le condizioni meteorologiche influenzano la manovrabilità della macchina.

POLE POSITION?

Quanto è migliore V-Rally 2 rispetto al primo titolo? I nostri esperti matematici ci hanno dato questi dati…

il giudizio

aspetto

Nel complesso ha un aspetto ottimo. La musica non è migliorata troppo rispetto all'originale.

giocabilità

È molto veloce e la manovrabilità è migliorata tantissimo rispetto al primo gioco. Un titolo di guida dalla giocabilità eccezionale.

longevità

Non solo ci sono una marea di tracciati, ma possiamo crearne di personalizzati e c'è la modalità per più giocatori.

il meglio

Fare una buona partenza e schizzare in testa in una bella giornata di sole è sempre molto divertente.

il peggio

Essere sbattuti in aria non appena si tocca una minima parte dello scenario.

Un gioco di corse superbo che si pone tra i migliori prodotti per PlayStation. Ci sono tantissime opzioni che non ci faranno mai annoiare.

Se ci piace questo… la scelta è infinita. Possiamo provare V-Rally '97, Colin McRae Rally, Gran Turismo oppure Ridge Racer 4.

Dreamcast.

Non c'è traccia di Bruce Willis o di canottiere sporche, ma ci sono sempre salti spettacolari, scontri a fuoco e, ovviamente, cavoletti e pomodori che esplodono...

DIE HARD ARCADE 2

▲ Un buon modo per ridisporre la mobilia è lanciarla in testa ai nemici.

▲ La guerra del cibo nel ristorante. Che bello!

▲ Se siamo a corto di avversari, possiamo prendercela con un amico nella modalità per due giocatori.

► Scendi subito! Se qualcuno ci vedesse rotolare così, potrebbe iniziare a spettegolare.

Anche se manca la presenza di Bruce Willis, che non compare neanche in Die Hard Trilogy 2, Die Hard Arcade 2 si presenta nella lista dei titoli per Dreamcast come il "non plus ultra" dei picchiaduro.

DIVERTIMENTO

Alcuni giochi come Soul Calibur e Virtua Fighter 3tb si basano soprattutto su delle combo complicate e sulla precisione dei movimenti. Die Hard Arcade 2 preferisce invece cambiare direzione: è per esempio possibile picchiare i nemici con un pesce e usare delle mosse d'attacco tra le più incredibili mai viste. Alcune ricordano le mosse usate dai lottatori di wrestling, tanto per rendere l'idea.

BREVE DURATA

Per quanto possano essere divertenti i combattimenti, non passano più di un paio d'ore prima di scoprire il difetto maggiore del gioco, ovvero il fatto che lo abbiamo terminato. Anche se possiamo attaccare la nave dei terroristi da tre posizioni diverse, per un totale di tre missioni separate, il fatto che i percorsi delle varie missioni si incrocino indica che ogni missione ha poche ambientazioni specifiche. Sia i nemici di fine livello che lo scenario sono praticamente stessi. Gasp!

FERITE DI GUERRA

Die Hard Arcade 2 è davvero il migliore dei titoli di importazione per Dreamcast. Conosciuto in Giappone col titolo di Dynamite Cop, sfoggia scene d'intermezzo sono incredibili, e il gioco vero e proprio ha un aspetto quasi altrettanto straordinario. Possiamo scegliere tra tre personaggi diversi, che si rovinano i vestiti e quando combattono ne riportano i segni. Che dire inoltre dell'ambientazione? Visivamente è di prima qualità, e quando iniziamo a comprendere che possiamo praticamente utilizzare ogni oggetto dello scenario per colpire qualche povero terrorista iniziamo a colpire tutto per vedere se lo possiamo usare. In alcuni casi questa caratteristica è davvero di grande impatto. Nel casinò possiamo contemporaneamente combattere, giocare alle slot machine e usare i mobili come armi. Nella cucina ci sono talmente tanti strumenti appuntiti che...beh, è una fase di combattimento da non perdere. È molto divertente per un po', ma è un peccato che il gioco non sia stato ampliato ulteriormente. Dopo sei o sette partite perde un po' d'interesse.

GRANDE MISCELA

Gli scontri a fuoco non sono mai

1 Morire dalle risate!

Possiamo interagire con tutto lo scenario, anche se a volte ci troviamo in situazioni davvero folli. Ecco alcune delle migliori.

◄ Il lancia testate nucleari portatile è sempre molto utile.

▲ Usiamo il lettino prendisole prima che qualcuno ci metta sopra l'asciugamano.

▲ Questo fa male. Una bella zuccata in terra. Ahi.

◄ Una mossa classica da wrestler. La WWF potrebbe anche farci causa.

▲ Ci vuole qualcosa di meglio di un cerotto per quella ferita, amico.

▲ Nelle cucine possiamo usare perfino un frigorifero per uccidere il cuoco impazzito.

▲ Avevamo solo chiesto dov'era il bagno. È stato così sgarbato che lo abbiamo dovuto uccidere.

▲ Il video di aerobica di Cindy Crawford è stato davvero utile. Gamba su, gamba giù.

stati così selvaggi e le mosse nei combattimenti corpo a corpo sono semplicemente fantastiche.
Ci sono anche delle sequenze di gioco in cui dobbiamo premere un pulsante al momento giusto perché accada qualcosa di positivo.
È un gioco che rappresenta un passo avanti nel genere Fighting Force/Final Fight.
Final Fight però era un gioco eccellente grazie al suo livello di difficoltà: avevamo un vero combattimento da portare a termine facendo molta attenzione a quello che facevamo.
In Die Hard Arcade 2 possiamo arrivare alla fine del gioco premendo i pulsanti come dei forsennati e spaccando lo scenario per divertirci di più. La modalità per due giocatori rende il gioco ancora più facile da portare a termine.
Il nostro record è di 20 minuti. È quindi possibile vedere ogni livello del gioco sin dalle prime partite.
Dobbiamo poi chiederci quanto sarà divertente rigiocarci di quando in quando. Non molto, secondo noi.
Gli studi grafici che accompagnano il gioco sono poco più che un regalino dell'ultimo minuto e non contribuiscono certo ad aumentare la longevità di Die Hard Arcade 2. È molto divertente, ma troppo breve.
È comunque piacevole da rigiocare e la modalità per due giocatori assicura risate di gusto.
Non è in testa alla classifica dei migliori giochi per Dreamcast, ma è vicino alle primissime posizioni.

2 Ci vogliono colpire con quello?

Quante volte ci siamo detti, nel bel mezzo di uno scontro: "Questa pistola non è abbastanza efficace, ci serve qualcosa di speciale". Che ne diciamo di picchiare qualcuno con un pesce, fare esplodere dei cavoletti di Bruxelles o magari la testa di qualche nemico montata su un bastone?

▲ Uccidiamo il cuoco ciccione con i cavoletti esplosivi e i pomodori assassini.

▲ Va bene, un aspirapolvere in testa e un ombrello ficcato dove non batte il sole. Qualcos'altro? Ah, un bel quadro. Che divertimento!

◄ Quella ciclette va bene anche per le braccia.

▲ Avrebbe fatto ancor più male se fosse stata una sedia reclinabile. Fa niente, l'imbottitura asciugherà il sangue senza lasciare traccia. Ottimo.

▲ I pesci potrebbero incavolarsi, soprattutto se li sbattiamo in testa a qualcuno.

▲ Non ci piace molto un gioco da sala giochi? Proviamo questo trucchetto la prossima volta che ci giochiamo.

> Non è in testa alla classifica dei migliori giochi per Dreamcast, ma è vicino alle primissime posizioni

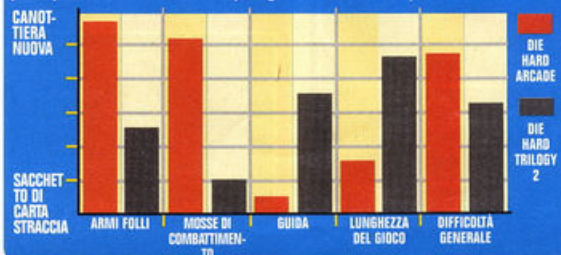
3 I vecchi tempi!

Die Hard Arcade per Saturn aveva al suo interno un divertente videogioco in stile nostalgico chiamato Deep Scan. Anche in questo secondo capitolo troviamo un nuovo gioco nostalgico: Tranquilizer Gun.

▲ Questo gioco ci riporta indietro ai tempi in cui Space Invaders era il massimo nel campo del divertimento interattivo.

◄ È inutile sfidare a braccio di ferro questo tizio, vero?

CHI È IL PIÙ DURO A MORIRE?

Die Hard Arcade 2 contro Die Hard Trilogy 2. Chi ha la canottiera più sporca, chi ha le armi più grosse è chi è il più tosto?

il giudizio

aspetto

È davvero bello da vedere e anche gli effetti sonori non sono da meno. Una vera gioia per gli occhi.

giocabilità

La combinazione di scontri corpo a corpo e armi incredibili rende il gioco davvero interessante. Divertente e facile da apprendere.

longevità

Non ci vuole molto per completare tutte e tre le missioni, ma la modalità per due giocatori prolunga la vita del gioco.

il meglio

Usare delle mosse nuove durante un combattimento, oltre alle armi davvero incredibili.

il peggio

Finisce troppo presto, proprio quando iniziamo a divertirci. Troppo breve per il suo prezzo.

Molto divertente, ma il gioco termina quando le cose iniziano a farsi più interessanti. È comunque davvero spassoso, finché dura.

79%

Se ci piace questo... Virtua Fighter 3tb e Soul Calibur, che presto uscirà in Giappone, soddisferanno meglio gli appassionati dei giochi di combattimento.

DATI ▶ FORMATO: PC · EDITORE: ELECTRONIC ARTS · IN USCITA A: ORA · GENERE: STRATEGIA/AZIONE · PREZZO: L. 105.000 · GIOCATORI: 1–4 · SVILUPPATORE: BULLFROG · ALTRE VERSIONI: NESSUNA

Creature demoniache che combattono, torturano i prigionieri e costruiscono i loro sotterranei. Dungeon Keeper è tornato...

DUNGEON KEEPER 2

▲ Le stanze per l'allenamento permettono alle nostre creature di diventare dei guerrieri invincibili.

Tortura, creature possedute, morte, distruzione e belle diavolesse vestite di pelle. No, non è un normale giorno di lavoro nella redazione di Games Master: si tratta invece di uno dei migliori giochi di strategia per PC.

Il gioco è stato migliorato basandosi sulle stesse caratteristiche che avevano decretato il successo dell'originale. La grafica, già bellissima, ha superato la barriera dell'eccezionalità, facendo di Dungeon Keeper 2 il miglior gioco di strategia in tempo reale per PC dal punto di vista visivo.

La giocabilità, che era un po' troppo lineare e uguale per tutti i livelli, è stata migliorata in modo da offrire sempre nuove sfide e alternative.

C'è sempre qualcosa di nuovo in ogni livello e sono presenti nuove opzioni come quella che ci consente di costruire il nostro labirinto senza essere disturbati e popolarlo di creature di ogni tipo. C'è un'altra modalità in cui possiamo sfidare contemporaneamente vari avversari controllati dal computer.

Ovviamente c'è anche una modalità per più giocatori davvero ottima. Una serie di opzioni di cui non ci si può certo lamentare. La giocabilità è stata variata con la creazione di nuove stanze, incantesimi e creature. La visuale in prima persona, che nell'originale era poco più che una trovata, adesso è uno strumento validissimo per la nostra tattica di gioco. Tirando le somme, Dungeon Keeper 2 rappresenta un grande passo avanti rispetto al primo gioco.

Ci giochiamo con più piacere ed è molto più coinvolgente.

Ogni aspetto è stato migliorato per offrire un'esperienza di gioco davvero notevole.

GM CAPOLAVORO

▲ La Signora delle Tenebre. Un look davvero molto sexy.

1 In prima persona!

Possiamo sfruttare a nostro vantaggio la visuale in prima persona. Quando abbiamo delle creature con armi a distanza possiamo usarle come cecchini contro guardie e cannoni. Possiamo aumentare la capacità di fuoco delle creature con più di un'arma alternandole.

▲ Le orde nemiche puntano sempre al centro del nostro sotterraneo. Difendiamolo bene oppure soccomberemo.

◀ Se riusciamo a "possedere" mentalmente un Mago o un Elfo Oscuro, avremo un ottimo cecchino per gli attacchi di sorpresa a distanza.

2 Reclutiamo mostri!

Non dobbiamo contare soltanto sulle creature che ci seguono attraverso il portale. Proviamo questi trucchi per guadagnare un po' di truppe.

▲ Torturiamo qualcuno. Se muore risorge sotto forma di scheletro.

▲ Costruiamo un cimitero, così potremo utilizzare anche i vampiri.

il giudizio

aspetto

Grafica eccezionale ed effetti sonori bellissimi sono una gioia per i sensi.

giocabilità

È molto facile giocarci e ci sono una marea di livelli, incantesimi e altre caratteristiche che ci prendono e non ci lasciano più.

longevità

Sono talmente tanti i modi in cui giocare che ci rimarremo incollati per giorni e giorni.

il meglio

Mettere delle trappole, passare alla visuale in prima persona e vedere i nemici che ci cadono dentro.

il peggio

Finire i soldi e vedere i nemici che distruggono il nostro tanto adorato sotterraneo.

Un gioco di strategia in tempo reale davvero superbo che tira fuori la nostra parte malvagia. In poche parole, bellissimo.

94%

Se ci piace questo... facciamo una partita al gioco originale, adesso costa poco. Un'altra alternativa potrebbe essere Warzone 2100.

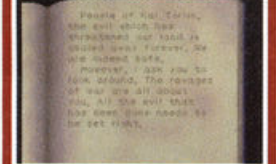
PC CD
Westwood™ STUDIOS
www.westwood.com
COMMAND & CONQUER™
TIBERIAN SUN™ - OUT NOW
COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
O2EG12
Tutti i diritti riservati. Westwood Studios è una società di Electronic Arts™

Grafica a 64 bit unita a una giocabilità a 8 bit. A noi piacciono i revival, ma questo gioco non ha esagerato un po' troppo?

SHADOWGATE 64

1 Aiuto!

Per andare avanti nel gioco dobbiamo trovarci al posto giusto nel momento giusto. È inoltre essenziale trovare i libri che ci danno i vari indizi e gli incantesimi.

▲ I libri ci regalano una serie di suggerimenti di poca utilità.

▲ Ma guarda tu! Se non avessimo letto il libro non lo avremmo mai saputo.

I giochi d'avventura di solo testo erano uno dei primissimi esempi di videogiochi. Dovevamo scrivere la cosa giusta al momento giusto, quando il computer lo richiedeva.

Una parola o una mossa sbagliata e il freddo processore non capiva cosa volessimo dire, facendo apparire una serie di punti interrogativi sullo schermo. Noioso, a dir poco. Shadowgate 64 è la versione moderna di quei giochi frustranti. Ci muoviamo all'interno di un castello pieno di pericoli. Al minimo errore il nostro eroe fa una fine brutta e prematura, senza che riusciamo a capire in cosa abbiamo sbagliato.

GIOCABILITÀ

Per arrivare alla fine del gioco dobbiamo capire esattamente cosa vuole da noi il computer e quindi trovare il modo di farlo, evitando di essere spiaccicati, affettati o di affogare. C'è soltanto un modo per risolvere un rompicapo e c'è solo una strada sicura all'interno dei sotterranei e dei corridoi labirintici. Tutti possono essere in grado di portare a termine questo gioco, sempre che sappiano cosa fare, dato che non ci vogliono delle abilità particolari.

◄ Carino! Potrebbe essere un normalissimo cavallo a dondolo, oppure potrebbe tramutarsi in un tremendo destriero stregato. O forse no. Questo gioco è troppo tranquillo.

TENTAZIONE

Detto questo, veniamo presi dalla strana tentazione di tornare nell'ultima stanza in cui siamo stati e provare a esplorarla ancora, dopo essere stati malmenati ingiustamente per l'ennesima volta.
L'atmosfera lugubre vale la pena mettere a rischio la propria vita! È come uno dei libri gioco fantasy, nei quali veniamo sconfitti immediatamente se scegliamo l'opzione sbagliata.
Finché teniamo il segno sulla pagina, o nel caso di Shadowgate 64 salviamo il gioco nel punto in cui ci troviamo, possiamo sempre fare un altro tentativo.
Va bene per essere affittato per una settimana.

il giudizio

aspetto

Le texture sono spesso riciclate ed è troppo buio, ma alcune stanze hanno una grafica molto bella.

giocabilità

Ehm... in pratica si tratta solo di scegliere l'oggetto giusto e premere un pulsante.

longevità

Dopo averlo terminato una volta non c'è nient'altro da vedere e non ci sono neanche dei buoni motivi per rigiocarci.

il meglio

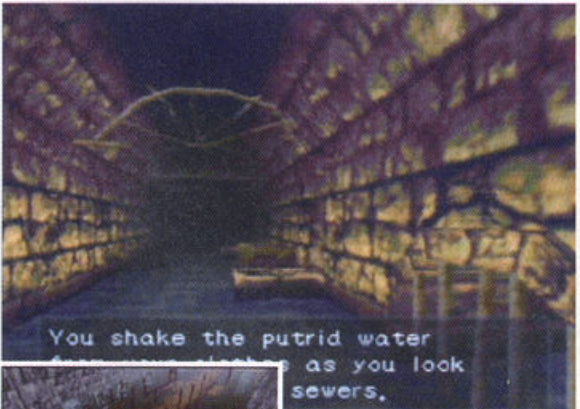
Le ambientazioni oscure e tetre, alcune con un'atmosfera molto coinvolgente.

il peggio

Il fatto che moriamo in continuazione. Facciamo una mossa sbagliata e il gioco finisce.

Non meriterebbe molta attenzione, ma Shadowgate 64 ha un certo fascino "retro". Fa davvero una brutta figura rispetto agli altri giochi per Nintendo 64.

55%

Se ci piace questo... facciamo subito una bella partita a Castlevania oppure proviamo l'incredibile Legend of Zelda.

▲ In questo gioco andiamo anche in giro con la barchetta a remi.

▲ L'ambiente è molto più carino fuori del castello. Ma come cavolo facciamo a uscire, eh?

► Sembra che qualcuno abbia abbandonato la stanza in grande fretta. Fa paura, vero?

2 Salve, sono il Portale

Vediamo un buco molto profondo. Abbiamo una corda in mano. Dovremmo usarla qui? Pensiamoci bene. Riceviamo un messaggio d'errore ogni volta che cerchiamo di utilizzare un oggetto nel posto sbagliato.

▲ Cadere qui senza calarsi con una corda può causare un incidente mortale...

▲ Beh, no, in pratica, ma non abbiamo indicazioni in merito. Robaccia...

FORMATO: PLAYSTATION • PREZZO: L. 49.900 • IN USCITA A: ORA

GRAN TURISMO PLATINUM!

Un titolo così grandioso che perfino la potente Sony sta faticando per migliorare l'aspetto e l'azione di gioco dell'originale.

Nessuno potrebbe negarne la grandezza. Le macchine, le piste e la ricchezza di opzioni di questo gioco spediscono ai box tutti i suoi rivali. Solo oggi, a oltre un anno dall'uscita di Gran Turismo, è uscito qualcosa in grado di competere testa a testa con questo possente titolo: per chi si domandasse di cosa stiamo parlando, quel qualcosa è Ridge Racer Type 4. Ora, inoltre, Gran Turismoè a prezzo scontato. Come direbbe il signor Spock dalle celebri orecchie a punta, non comprare il gioco ora sarebbe "completamente illogico, capitano". Per un gioco non è un'impresa da poco mantenere intatto il proprio valore e il proprio posto ai vertici delle classifiche a un anno dalla pubblicazione. Perciò, chi ha finora esitato

sull'acquisto di Gran Turismo non ha più alcuna ragione di farlo. A questo prezzo si tratta ancor di più del miglior gioco di corse disponibile per la PlayStation, oltre che di un incredibile affare. Speriamo solo che il seguito, che dovrebbe uscire in un momento imprecisato del prossimo anno, sia all'altezza del suo predecessore.

▲ Anche sulla pista più elementare la guida pericolosa diventa irresistibile.

giudizio

Un gioco più affascinante di una top model, che ci regala sorprese più fantastiche di quelle che la mamma ci dona a Natale... come potremo resistere più a lungo?

GM CAPOLAVORO

96%

FORMATO: PLAYSTATION • PREZZO: L. 99.900 • IN USCITA A: ORA

BUGS BUNNY LOST IN TIME

"What's up Doc?" cioè "Cosa bolle in pentola?" è il motto del celebre coniglio. Beh, per cominciare si sa la data di pubblicazione del gioco.

Non appena arriverà nei negozi, tuttavia, dovremo affrontare un dilemma. Acquistare questo, Soul Reaver o Ape Escape? Fra i tre, questo andrà scelto per quarto... Non che sia un brutto gioco, ma non c'è proprio confronto. Come gioco per bambini, Ape Escape gli dà la polvere e come platform tridimensionale è inferiore a entrambi i rivali. Si tratta di un simpatico piccolo platform a tre dimensioni in cui, nei panni di Bugs Bunny, dovremo raccogliere oggetti, saltare e risolvere enigmi: diverte, ma senza catturare troppo. Con gli altri due titoli in circolazione questo gioco scomparirà rapidamente ed è un peccato. La relativa novità del titolo potrebbe giocare a suo favore nei confronti dei più piccoli, che tuttavia potrebbero essere spiazzati dallo strano sistema di comando. Malgrado il gioco abbia un bell'aspetto e trabocchi del classico umorismo dei cartoni animati Loony Tunes, lo scomodo sistema di comando ci farà rapidamente morire il sorriso sulle labbra.

◀ Il livello spaziale di Marvin ha qualche momento curioso.

▲ Yosemite Sam scatena su Bugs Bunny una tempesta di cannonate. Che idea carina...

giudizio

Carino, ma destinato a una sonora batosta di fronte ai pezzi da novanta di questo genere. Divertente, ma semplicemente non ce la può fare.

70%

CHALLENGE multimedia

Contro la pirateria rivolgiti al tuo Rivenditore di fiducia

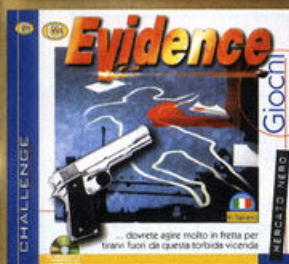
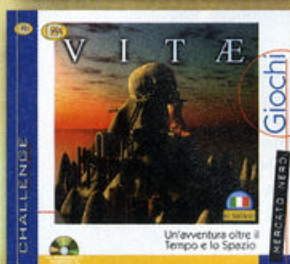
MERCATO NERO

Grandiosi giochi ad un prezzo imbattibile

Ecco i giochi della collana MERCATO NERO di Challenge Multimedia.

Sono titoli originali, completi, sempre in italiano dalla qualità garantita e dalla giocabilità assicurata. Li puoi avere con sole **19.900** Lire!

Cerca i prodotti CHALLENGE MULTIMEDIA dal tuo dal rivenditore di fiducia, oppure rivolgiti direttamente a noi per conoscere le ultime novità.

grafica: RED FROG

PC CD ROM **Per WINDOWS 3.X, 95™/98™**

Per saperne di più visita il nostro sito
www.challengemm.it e-mail: jotler@challengemm.it

Quanta bella posta questo mese! Andiamo a vedere cosa hanno scritto i nostri lettori dalle loro vacanze ai mari e monti...

GIUDIZI PREMATURI

Caro Games Master,
sono un nuovo lettore della rivista e mi sto stancando un po' di sentir dire che il Dreamcast è uno schifo perché è prodotto da Sega, o che sarà un nuovo Saturn e cioè un fallimento. Le mie critiche verso questa visione così restrittiva sono che Sega è una buona casa produttrice e che sebbene il Saturn fosse in generale un po' scarso, il Dreamcast sembra molto, molto meglio. Inoltre, Sega ha predisposto un'ottima batteria di giochi per il lancio della console in Europa, tra cui Sonic Adventure, Pen Pen e Sega Rally 2.
Dopo il lancio, poi, potremo aspettarci a breve scadenza anche Shenmue, che si preannuncia favoloso se l'azione di gioco sarà pari alla grafica. Tutte buone ragioni per non seppellire il Dreamcast già ora.
Nicola Dutta

Mai parole più sagge sono state scritte su una pagina. Diamo un'occhiata agli articoli dedicati allo stand di Sega alla fiera E3 sullo scorso numero: scopriremo che il Dreamcast si preannuncia come una console da tenere d'occhio.
Sony ha appena alzato la posta annunciando che la PlayStation 2 debutterà al Tokyo Games Show di settembre, ma Sega avrà comunque un ampio margine di tempo per imporre la sua nuova console.
Con giochi come Soul Calibur in arrivo, non vediamo l'ora di vedere realizzato tutto il potenziale del Dreamcast.

SECONDA MANO

Caro Games Master,
Vorrei soltanto dire la mia sui rivenditori di giochi usati. Alcuni di quelli ai quali mi sono rivolto vogliono prendere in giro la gente. Mi era piaciuto molto Little Big Adventure, perciò quando è uscita la versione 2 sono corso in negozio a comprarmene una copia. Ci ho giocato giorno e notte per le tre settimane successive, fino a completarlo. Volevo quindi rivenderlo in cambio di un altro gioco analogo, ma mi sono state offerte solo 20.000 lire... a tre settimane dall'uscita del gioco!
Secondo me è disgustoso. Anche in altri negozi mi hanno offerto cifre simili. Cosa cavolo succede?
Daniele Crespi

Ti spacco la testa!

Abbiamo fatto un rapido giro di telefonate tra i nostri amici negozianti, che ci hanno detto che il valore dei giochi diminuisce con una rapidità incredibile. Perciò, un gioco acquistato a 120.000 lire può perdere molto valore in un mese. Inoltre, acquistando un gioco a prezzo pieno subito prima che esca in offerta speciale, si rischiano brutte sorprese al momento di rivenderlo.
Cercando bene si possono trovare offerte speciali, ma questi giochi avranno un prezzo di rivendita ancora inferiore a quello dei giochi originali. La cosa migliore è tenere d'occhio i prezzi di vendita al dettaglio. Se vogliamo fare dei buoni affari, non compriamo mai giochi scadenti per quanto possiamo desiderarli e cerchiamo di vendere i nostri giochi a grossi negozi.

GUERRA DI BANDE

Caro Games Master,
Ho un Game Boy, un Saturn e una PlayStation e li adoro tutti e tre.
Quando ho comprato la PlayStation sono rimasto sbalordito davanti alla qualità dei giochi e ho pensato che fosse la cosa migliore inventata dopo la banana tagliata a fette. Con i miei amici eravamo entusiasti e non facevamo che ripetere quanto fosse eccezionale questa console. Se qualcuno controbatteva dicendo che il suo Nintendo 64 era meglio, lo assalivamo coprendolo di polemiche.
Poi ho visto che il Saturn costava molto poco e ne ho comprato uno insieme a una raccolta di giochi che ho presto imparato ad amare.
Quando ne ho parlato ai miei amici, mi sono trovato di fronte alle stesse critiche che io stesso avevo fatto agli utenti del Nintendo 64. Fa schifo, mi hanno detto; la grafica è scarsa, i comandi sono gli stessi del Mega Drive, eccetera... Non sarebbe stato così assurdo se almeno avessero provato i giochi che stavano criticando, ma non era andata così. Perciò, ecco la mia opinione: non crediamo a tutto il polverone sulla PlayStation e continuiamo a usare la console che preferiamo.
Cristian Bachi

Si dice 'beata ignoranza', ma l'ignoranza in questo caso ci avrebbe fatto perdere i numerosi momenti di divertimento economico che ci siamo goduti grazie al Saturn. Sebbene sia una console superata, rappresenta ancora un acquisto allettante di seconda mano: la console è disponibile a meno di 150.000 lire e un sacco di ottimi giochi si trovano a circa 30.000 lire! Diamo un'occhiata a Virtua Fighter 2, Sega Rally e Panzer Dragoon Zwei. Perciò, stai tranquillo: le console classiche sono l'antiquariato del futuro e il tuo amato Saturn

la lettera del mese

Siamo matti?

Caro Games Master
Dovete essere una massa di cretini per adorare giochi come Metal Gear Solid e Gran Turismo. Odio questi giochi e preferisco di gran lunga quelli del mio Mega Drive. Giochi come Sonic the Hedgehog sono grandiosi, perché non sono violenti come Metal Gear Solid. Mi taglierei una mano piuttosto che giocare con una PlayStation, un Nintendo 64 o anche il nuovo Dreamcast. Fanno schifo tutti quanti a confronto del mio favoloso Mega Drive!
Carlo Bellavia
Non c'è niente di male nell'essere un po' nostalgici e i ricordi di Speedball 2 e Streets of Rage sono ancora vividi. Però... Sonic the Hedgehog non sarebbe violento? Ci ricordiamo un sacco di risse sanguinose con Robotnik. E un sacco di spine aguzze...

Caro Games Master,
Ho un Nintendo 64, una PlayStation e un Saturn e penso che siano tutti favolosi, ma temo che se Sony continuerà a dominare il mercato quando uscirà il Dreamcast, Sega finirà per scomparire come società. Sarebbe un grosso peccato, perché produce giochi ottimi e originali. Non m'interessa quanto sia potente la PlayStation 2: sono deciso a comprare un Dreamcast quando uscirà. La potenza non è tutto. Consideriamo la contesa Nintendo 64-PlayStation. La PlayStation ha vinto non grazie alla sua potenza, ma grazie ai suoi splendidi giochi e alla loro promozione. L'unico modo per salvare Sega è comprare un Dreamcast.
Gianluca Rovedo

Sega ha investito molto sull'uscita della sua nuova console, ma è improbabile che se questa non dovesse conquistare il pubblico la società sia destinata a crollare: la sua posizione nel mercato delle console dovrebbe essere sufficiente a tenerla a galla. In Giappone la console Sega è ancora in svantaggio rispetto alla PlayStation, ma non è detto che questa tendenza debba ripetersi anche qui, specie considerata la qualità di alcuni dei giochi di imminente uscita che abbiamo potuto esaminare! diventerà l'invidia dei tuoi amici.

X-WING ADDIO?

Caro Games Master,
Sono stato un appassionato di Guerre Stellari per tutta la vita e sto aspettando il nuovo film e i giochi a esso ispirati. Ho completato tutti i giochi legati a Guerre Stellari nelle versioni per le varie console, a eccezione di X-Wing Alliance, perché al momento non ho accesso al mio PC. Ora però temo che quando uscirà il nuovo film gli sviluppatori smetteranno di creare giochi ispirati alla vecchia trilogia. Per esempio, mi piacciono molto i giochi della serie X-Wing e mi considero un pilota abbastanza bravo; pensare che non potrò mai più volare mi dà una grande tristezza. In futuro usciranno ancora giochi ispirati alla vecchia trilogia?
Alessandro Massi

Purtroppo è il momento di appendere al chiodo le tute da piloti di X-Wing, perché d'ora in poi Lucasarts si concentrerà su giochi ispirati alla nuova trilogia. Ci sono voci secondo cui potrebbero apparire qua e là pacchetti di missioni per i vecchi titoli, ma non accadrà spesso. Perciò, la prossima volta che ci siederemo ai comandi di un'astronave di Guerre Stellari si tratterà probabilmente di uno Starfighter N-1 o di un Sith Interceptor.

A PROPOSITO DELLA RETE

Caro Games Master,
Scrivo perché sono un avido lettore della rivista. La compro e la leggo fin dal primo numero e non ne ho perso nemmeno uno finora. Spero che potrete continuare a pubblicare ottime recensioni per molto tempo. Vi scrivo a proposito della console Dreamcast e del modem che dovrebbe essere 'incluso' nella confezione. Non so in Giappone, ma in America le chiamate telefoniche locali sono gratuite, perciò lì un modem sarebbe l'ideale per giocare in rete. Questo però non è il caso dell'Europa. Noi ci troviamo di fronte pesanti bollette telefoniche ogni mese, che diventerebbero ancora più salate se nel Dreamcast fosse incluso il modem. Spero si rendano conto che, per quanto il gioco in Rete sia 'il futuro', noi giocatori europei non siamo disposti a sborsare un sacco di quattrini solo per qualche gioco al telefono. Ho paura che la gente si mostrerà riluttante a utilizzare questa funzione... a parte i pochi ricchi e i giornalisti delle riviste specializzate.
Marco Carrara

Buona obiezione. Tutto ciò che le compagnie telefoniche europee stanno facendo è fornire a Sega la rete sulla quale far funzionare il suo servizio. Perciò, pare che purtroppo dovremo continuare a pagare il costo di una chiamata locale ogni volta che giocheremo via Internet. Finché non avremo anche in Europa come in America chiamate locali gratuite, dovremo quindi adattarci per forza. Per la verità non vediamo davvero un futuro roseo in questo senso.

SPIKEOUT, SÌ O NO?

Caro Games Master,
A dire il vero il Dreamcast non mi è sembrato gran che all'inizio. Ero convinto che sarebbe stato più o meno uguale al Saturn e che avrei fatto meglio a tenermi il mio Nintendo 64. Quando però sono stato in una nuova sala giochi della mia città, ho visto una versione a quattro giocatori di Spikeout: Digital Battle Online. Ci ho giocato con due miei amici ed è stato fantastico. Uno dei migliori giochi che avessi mai provato. Tornato a casa, ho sfogliato un numero di Games Master e ho trovato un articolo in anteprima su Spikeout, secondo cui le probabilità che il gioco venisse convertito per il Dreamcast erano alte. Il gioco uscirà o no per Dreamcast?
Ci sono già notizie in proposito? Se uscirà in versione per Dreamcast è garantito che ne comprerò uno, giusto per risparmiare un po' di soldi alla sala giochi!
Massimiliano Catalano

È stato difficile cercare di capire se il gioco uscirà o no per Dreamcast. I pareri contrari sottolineano l'incredibile complessità della scheda usata per la versione da sala giochi, mentre quelli favorevoli ricordano che sono già state realizzate conversioni praticamente perfette per la console Sega di House of the Dead 2 e di Dynamite Cop. Secondo noi, prima o poi dovrà per forza uscire una versione di Spikeout per Dreamcast. Ci terremo informati.

L'ANGOLO DEL LETTORE SADICO

Caro Games Master,
Ho scoperto un sistema per trasformare Rollercoaster Tycoon in un bagno di sangue. Basta mettere l'ottovolante in modalità Shuttle Launched e non completare la pista, in modo che le carrozze schizzino nel vuoto una volta in fondo. Ah!
Si possono anche prendere delle persone e piazzarle su un ponte quadrato, in modo che non possano andarsene e poi mandare due vagoncini dell'ottovolante a schiantarsi su di loro. Ah ah!
Oppure, perché non far semplicemente piombare i vagoncini giù da una roccia? Ah ah ah!
Dicono che questo genere di cose istiga la gioventù alla violenza. Beh, dal canto mio posso dire con certezza che... oops, devo scappare.
È l'ora della mia medicina!
Gianni Pedrani

Dalla tua lettera scritta con i pastelli risulta evidente che nel posto dove vivi è proibito introdurre oggetti appuntiti. In ogni caso, grazie per la tua guida alla morte e alla distruzione in un parco dei divertimenti.
Garantito che i nostri Luna Park non saranno più gli stessi. Scrivi ancora!

in breve

Largo ai giovani

Caro Games Master
Scrivo per chiedere se Sony smetterà di produrre giochi per la PlayStation quando uscirà la PlayStation 2.
Laura De Ambrogi

Ci sarà un periodo di transizione in cui verranno prodotti giochi per entrambe le console. Alla fine, però, dopo circa un anno dall'uscita della PlayStation 2, possiamo attenderci che cessino di uscire titoli originali per PlayStation.

Alien Station

Caro Games Master
Alien Vs Predator uscirà anche per PlayStation o sarà solo per PC?
Mauro Castelli

Solo per PC, temiamo. Ci toccherà attendere fino all'uscita dell'altrettanto allettante Alien Resurrection.

WWF: quando?

Caro Games Master,
Quando uscirà WWF per PlayStation? Voglio una risposta. Sto diventando matto!
Gabriele Rettore

La data a noi nota per il momento è settembre. Slittamenti permettendo...

Tekken: troppo lungo!

Caro Games Master,
Forse è una domanda un po' sorpassata, ma potreste dirmi se esiste un modo più semplice per ottenere Dr. Boskonovitch in Tekken 3 e se ci sono altri trucchi a parte quelli per ottenere tutti i personaggi segreti e le modalità Tekken Ball e Theatre?
Stefano Bonanno

Si può ottenere il Dr. Boskonovitch solo completando per quattro volte la modalità Tekken Force. Si possono ottenere poi i costumi alternativi giocando per un certo numero di volte con lo stesso personaggio, per esempio 50 volte con Ling Xiaoyu.

SCRIVETE! SCRIVETE!

Indirizzate le vostre lettere per la G-Mail a:
Games Master c/o KiD, C.so Lodi 59, 20139, Milano
Potete sempre usare il nostro indirizzo di posta elettronica
gamesmaster@kiditaly.com

SUL PROSSIMO NUMERO

UN GRANDISSIMO GIOCO!

DINO CRISIS

UN VERO CAPOLAVORO

VEDIAMO TUTTI I GRANDI SEGRETI DI QUESTO SPLENDIDO GIOCO DEI CREATORI DI RESIDENT EVIL

SANGUE E ARMI A VOLONTÀ!!!

- Dino Crisis (PSX)
- Resident Evil 3 (PSX)
- Resident Evil 2 (N64)
- Resident Evil: Code Veronica (Dreamcast)
- Resident Evil (Gameboy)

LE ULTIME IMMAGINI E LE NOTIZIE PIÙ CALDE SUI GIOCHI PIÙ SANGUINARI!

NON PERDETEVI IL PROSSIMO NUMERO!

INOLTRE!

FIFA 2000 (PC & PSX)
Quake 2 (N64)
Gran Turismo 2 (PSX)
F1 World Grand Prix 2 (N64)
Speed Freaks (PSX)
Kingpin (PC)
Tiberian Sun (PC)
Wipeout 3 (PSX)
Grand Theft Auto 2 (PC & PSX)
Formula 1 '99 (PSX)
Braveheart (PC)
RC Stuntcopter (PSX)
E MOLTO ALTRO!

METAL GEAR VR MISSIONS

SNAKE È TORNATO!

SCOPRIAMO IL SEGUITO DI METAL GEAR SOLID!

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI SETTEMBRE

Differenza Spettacolare

***Millennium G400,** la nuova Serie di schede video ad alte prestazioni per il gioco 3D*

Super Veloce

- Esplosive prestazioni 2D, 3D e DVD
- L'unico chip DualBus a 256-bit
- AGP fuoriclasse e 16 o 32 MB di veloce memoria
- Giochi 3D, come Forsaken™ fino a 2048 x 1536 ad oltre 60 fps

Super Realistica

- Cinerealismo 3D con il "vero" Environment-Mapped Bump Mapping
- Vibrant Color Quality²: rendering a 32 bit, texturing a 32 bit, Z-buffer a 32 bit
- UltraSharp DAC 300 o 360 MHz per una visione incomparabilmente nitida e stabile

Super Versatile

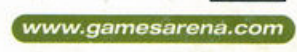
- L'esclusivo DualHead Display supporta 2 schermi con 1 scheda AGP, permettendo 8 diverse combinazioni di monitor - RGB, o Flat Panel - e televisore
- L'unica scheda a gestire risoluzioni e frequenze in modalità indipendente su 2 schermi, per fantastiche esperienze in doppio video, ad alta qualità, anche su TV

Matrox Millennium G400. Una sola scheda video. Possibilità infinite.

Prima davanti a tutti

3D Environment-Mapped Bump Mapping

Una sola scheda AGP supporta due schermi

Agenzia Italiana di Matrox Graphics Inc. 3G electronics s.r.l.- Via Boncompagni, 3/b 20139 Milano Tel. (02) 5253095 Fax (02) 5253045 email: 3gelectronics@treg.it

Castrol
HONDA
WORLD SUPERBIKE TEAM
SUPERBIKE
2000
CORRI
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000.
TI ASPETTA!
Castrol
Honda Superbike
2000 rappresenta una
completa simulazione dedi-
cata al mondiale Superbike con la
licenza ufficiale del team campione del
mondo Castrol Honda.
Il gioco permette di confrontarsi con oltre 23 piloti a
cavallo della RVF-RC45 ad oltre 300 Kmh potendo scegliere
tra oltre 20 circuiti differenti del Mondiale Superbike.
Si potranno adattare tutte le caratteristiche del proprio mezzo alle
condizioni atmosferiche e della gara.
• Licenza Ufficiale Team Castrol Honda
• Eccezionale grafica di moto, pilota e texture significativamente migliorate.
in collaborazione con:
HONDA
Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Pentium 133, Win 95/98, 16 Mb M, Direct 3D.
Consigliati: Pentium 166, Win 95/98, 32 Mb RAM, 3Dfx, Joystick.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
167-821177
PC CD
www.gamesarena.com
in collaborazione con:
G@ME NETWORK
DIGITAL TELEVISION
www.gamenetwork.it
MIDAS
www.leaderspa.it
LEADER
DELPI